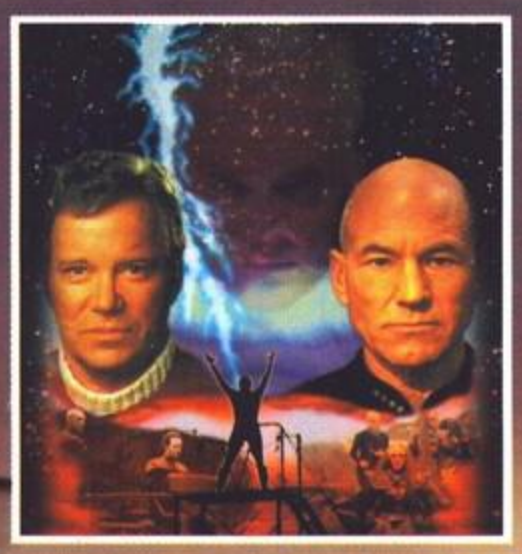
THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

MAGGIO • N°97
Lire 6.000



STAR TREK - GENERAZIONI
Tutti al cinema con la MicroProse!

COMANCHE 3
Decolla il Voxel 2 della Novalogic

OUTLAWS
I nuovi fuorilegge della LucasArts

RESIDENT EVIL
L'incubo della Playstation arriva su PC!

THE NEED FOR SPEED 2
Rombano i bolidi Electronic Arts

INTERSTATE '76
Activision, gomme bruciate e musica funky!

ECSTATICA 2
Tornano le ellissi di Andrew Spencer

SPECIALE INTERACTIVE MAGIC
Reportage esclusivo dagli Stati Uniti

THE ISLAND OF DOCTOR MOREAU
Nasce a Parigi l'ultima avventura Psygnosis

SOLUZIONI INTEGRALI:
LARRY 7 • DISCWORLD II

XENIA EDIZIONI

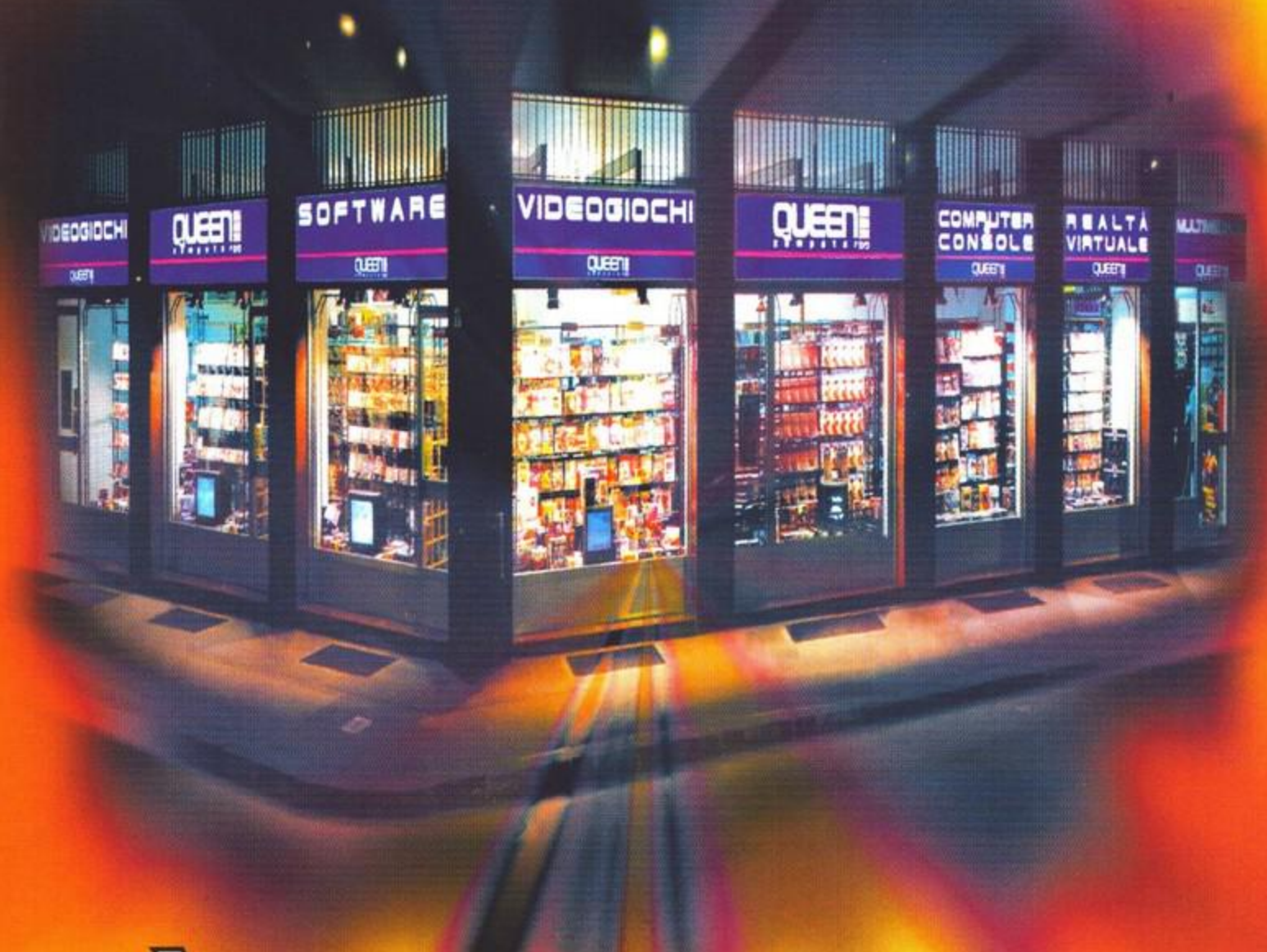
TUTTE LE MARCHE

GAME BOY ULTRA64 MEGA DRIVE GAME BOY SATURN GAMEGEAR ROM SUPERNINTENDO APPLE PLAYSTATION MEGADRIVE CD ROM ULTRA64 APPLE

siamo anche su INTERNET

e-mail: queen@queencomputer.it
url: http:/www.queencomputer.it

QUEEN computer SHOP
software & games



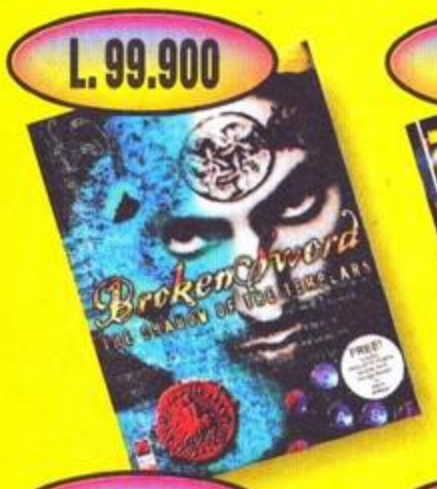
il più grande negozio italiano specializzato in videogiochi

Vasto assortimento di titoli per CdRom, Macintosh, PlayStation, Saturn, Utra64, SuperNintendo, MegaDrive, GameBoy, GameGear

largo TURATI, 49 - 10134 TORINO
tel. 011-31.85.666 fax 011-31.99.158

best twenty del mese

L. 99.900



L. 99.900

L. 99.900

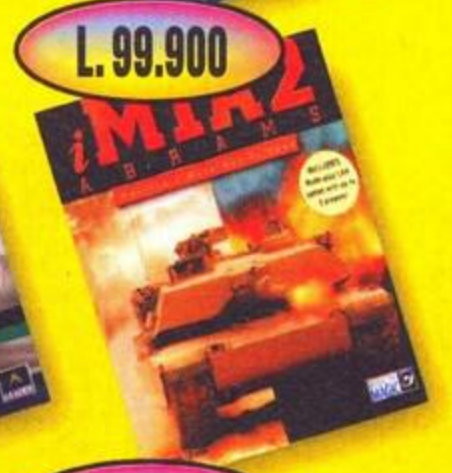
L. 89.900

L. 109.900

L. 115.000

L. 119.900

L. 99.900



L. 109.900

L. 95.000

L. 89.900

L. 99.900

L. 99.900

L. 99.900

L. 99.900

L. 99.900

L. 99.900

L. 89.900

L. 105.000

L. 79.900

Imbarcati sulla navicella QUEEN COMPUTER

e naviga con noi nell'universo del VideoGioco!!!

www.queencomputer.it

AIR WARRIOR 2	99900
ALPHA STORM	99900
BATTLESHIP	125000
CLUEDO	125000
DEUS EX MACHINA	79900
DIABLO : THE GREEN PORTAL	49900
DIE HARD TRILOGY	109900
DISCWORLD 2	89900
DUKE NUKEN 3D ASSAULT	49900
DUKE NUKEN 3D ATOMIC EDITION	99900
EMPEROR OF FADING SUNS	109900
ERADICATOR	79900
F22 LIGHTNING 2	115000
FALLEN HAVEN	99900
FIRO & KLAUD	79900
FLIP OUT	59900
FREE ENTERPRISE	109900
HIND & APACHE LONGOBOW TWIN PACK	119900
HOYLE SOLITAIRE	49900
INTERNATIONAL MOTO X	99900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE	119900
INTERSTATE 97	99900
IT'S A FUNNY OLD GAME	75000
KRAZY IVAN	49900
LUCAS ARCHIVIES VOLUME 2	145000
MAGIC THE GATERING: MAGICART	49900
MARBLE DROP	69900
MIND GRID	79900
NBA JAM EXTREME	79900
NBA LIVE 97	109900
NIRVANA	99900
OBELIX & ASTERIX	99900
OBSIDIAN	109900
OTHELLO	69900
PANZER DRAGON	99900
POWER F1	89900
QUAKE MISSION PACK 1	55000
QUAKE MISSION PACK 2	55000
RALLY CHALLENGE	89900
RALLY CHAMPIONSHIP : EXTRA MILES	49900
RED ALERT : CONTERSTRIKE	49900
RED ALERT : TOTAL DESTUCTION	39900
RELOADED	79900
ROBOTRON X	89900
SEGA RALLY	99900
SILENT HUNTER DATA DISK : PATROL 2	49900
SIM COPTER	105000
SONIC 4	99900
SPACE JAM	79900
SSI COMPILETION	79900
STAR COMMAND	115000
STREET RACER	79900
STRIKE POINT	89900
TERMINATOR SKYNET	79900
THE SETTLERS 2 : MISSION CD	49900
VAMPIRE DIARIES	89900
WIZARDRY NEMESIS	99900

telefonaci subito o inviaci un fax

siamo aperti dal LUNEDÍ al SABATO
9.30-13.00 15.00-19.30
CHIUSO LUNEDÍ MATTINA

©1997 Intel Corporation. *Paragonato ad un processore Pentium® privo di tecnologia MMX™ a pari frequenza, misurato sull'Intel Media Benchmark.

Ti manca un po' di colore?

Lasciati abbagliare da colori più vivi e brillanti. E già che ci sei, sperimenta anche un suono più reale, immagini più fluide e una grafica più veloce*. Da oggi puoi, con un PC dotato di un processore Pentium® con tecnologia MMX™.
Se poi lo unisci con il software progettato per la tecnologia MMX avrai davvero il massimo dalle tue esperienze multimediali.
Tecnologia MMX di Intel per il potenziamento multimediale: in altre parole, divertimento puro. ► www.intel.com

intel®
The Computer Inside.™

EDITORIALE

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPO REDATTORE:
Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

REDATTORI:
Marco Auletta rulla@digibank.it
Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
Mirko Marangon tgmtmb@digibank.it
Massimo Svanoni xam@digibank.it
Marco Re Depaolini red@digibank.it
Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
Davide Solbiati shazam@galactica.it
Davide Corrado konrad@digibank.it
Paolo Besser paolone@digibank.it
Stefano Lisi slisi@digibank.it
Jacopo Prisco sandman@galactica.it
Andrea Fattori, Emiliano Nencioni,
Fabio Simonetti, Matteo Esposito,
Alex Polli, Raffaele Sogni.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Designer Bellafante Angelo
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
Tel. (02) 215.54.47
Fax. (02) 215.56.62

FOTOLITO:
Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano
Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO:
Versione su carta a 11 numeri Lit. 60.000.
Versione con CD-ROM 11 numeri Lit. 149.000.
Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

VIDEOGIOCARE

L'altra sera ripensavo a un'interessante osservazione di MA comparsa sul numero scorso, all'interno della recensione di Robotron X: "un arcade semplice ma accattivante che rispecchia un po' quello che erano quasi tutti i giochi dei primi anni '80: una gara di resistenza. Robotron X si ferma al 90° quadro, ma non è questo il punto: una volta un gioco "durava" all'infinito, sempre che uno non si stufasse - ora spesso e volentieri bastano un paio di giornate per metterlo in ginocchio e raggiungere la fine."

Donkey Kong (o per meglio dire Crazy Kong, visto che non penso di aver mai trovato da nessuna parte il coin-op originale) aveva quattro soli livelli, Mr.Do arrivava al ventesimo, quantunque assai meno differenziati, Time Pilot (se non ricordo male) ricominciava dopo la quinta ondata, Pole Position si correva su una sola pista e la gara non durava che una manciata di giri... Ripensando a quattro giochi che, più di altri, hanno segnato la mia infanzia di videogiocatore un tempo davvero carismatico, non posso non riflettere su come il concetto stesso di videogioco sia oggi decisamente cambiato. Ricordo di aver finito i succitati titoli dozzine di volte, eppure - se vogliamo anche inspiegabilmente - rimaneva il piacere di rigiocarci ancora: non era né la forzata ricerca di un punteggio migliore né la chimera di chissà quale livello segreto, solo la pura voglia giocare e di spingersi più avanti della partita precedente. Oggi, è l'approccio stesso che credo essere diverso: andata progressivamente scemando quell'eclettica propensione al perenne confronto con se stessi (con buon contributo della pirateria della fine anni '80 inizio '90, e le sue puntuali versioni crackate con vite infinite attivabili a nostro piacimento), le 'sorprese' che si finisce per richiedere al programma non sono una variante in uno schema d'attacco ormai perfettamente assimilato, quanto invece - in termini di puro entertainment - un nuovo effetto visivo multicolor, un'orgia di poligoni texturizzati o il superbonuspowerup della domenica. Estremizzando, non è più l'abilità del giocatore che conduce alla sudatissima vittoria, o comunque non solo quella, ma una propensione perfino narcisistica del gioco stesso a 'lasciarsi sedurre e finire', in modo spesso quanto più preconfezionato possibile.

Il trend, se vogliamo, è figlio dell'attuale e progressivo allargamento del concetto di videogioco a una fascia di utenza ben più ampia ed eterogenea (come già segnalatovi da almeno quattro anni a questa parte), anche se rimango dell'idea che il brivido vero del gioco d'azione si possa raggiungere solo mediante la profonda 'metabolizzazione', quasi automatizzata, di sequenze logiche e dinamiche in grado, potenzialmente, di condurre alla vittoria. Dico questo perché, nel gioco così come nella vita (o quantomeno in quella di alcuni), è solo quando si corre sul filo di lana, quando è la reazione impulsiva a un imprevisto o a ogni impercettibile errore quella capace di condurre alla vittoria o al disastro, che si prova davvero gusto... Ricordo perfettamente cosa significasse colpire tutti e venticinque i piattelli del primo, mitico, Summer Games per il Commodore 64: una sensazione unica (come il 6-1 delle Juve a San Siro). Marco, più avanti nell'articolo di cui parlavo prima, auspicava un miglior bilanciamento di quei requisiti di pura giocabilità tipici della prima generazione di videogiochi con una parallela adeguazione ai nuovi standard tecnologici.

Oggi, uno dei pochissimi titoli che ha saputo entusiasmarmi a quei livelli è l'impareggiabile MicroMachines 3, in grado di catalizzare l'interesse della redazione intera con tornei quotidiani di perizia (e posta) sempre crescenti. Ma si tratta comunque di un'eccezione, per quanto piacevolissima. (Giusto per liquidare la parentesi MM3, sono due mesi che il Bossetti banfa a destra e manca le sue ignominiose vittorie, la verità è che da quando non lo supporta più una Playstation che si impalla sull'orlo della sconfitta, è uscita la vera classe del sottoscritto... in modo perentorio e da non ammettere repliche - ho perfino vinto un torneo al quale partecipava MA, quantunque mancassero il Raffo e il Silvestri).

TGM è una finestra sul presente, con un occhio sempre volto al futuro: avremo sicuramente modo di verificare quali futuri capolavori sapranno riuscire nelle medesima impresa - sperando che ce ne siano.

Chiudo quest'editoriale con qualche breve citazioni finale: la prima non potrebbe non essere per il nostro sempre più scapestrato MAO, fresco tatuato e partente per il servizio civile. Non sapendo se e come riuscirà ugualmente a proseguire la sua collaborazione con noi, spero solo che l'esperienza saprà aiutarlo nel cercare di ordinare i suoi vent'anni di conflittuale e disordinata esploratività.

La seconda è l'annuncio ufficiale che, dopo parecchi mesi di profondo appannamento, lo Shogun è tornato... Lo sguardo basito del Bossetti e del NKZ quando chiamavo le carte e i blackjack e, soprattutto, quando ho siglato un 21 e 27 (pieno e cavalli!) CONSECUTIVI (gli stessi croupier e l'intero tavolo mi hanno acclamato attoniti; anche perché ero voltato di spalle e imponevo le mani sui capi dei miei adepti) hanno suggellato una serata di quelle che difficilmente si dimenticano (oltre che un bel toccasana per un conto in banca non in splendide condizioni di salute).

La terza riguarda la foto che trovate in fondo alla pagina, scattata dal nostro prode Jacopaz inviato in missione oltreoceano. La fama di TGM, evidentemente, ha contagiato anche la North Carolina... A Londra, nel frattempo, ho avuto conferma di come la fuga del compromesso e la ricerca dell'onestà con gli altri, e soprattutto con se stessi, sia il modo più scomodo per vivere, ma anche l'unico per crescere. Arrivederci Mirya.

Buona degustazione,

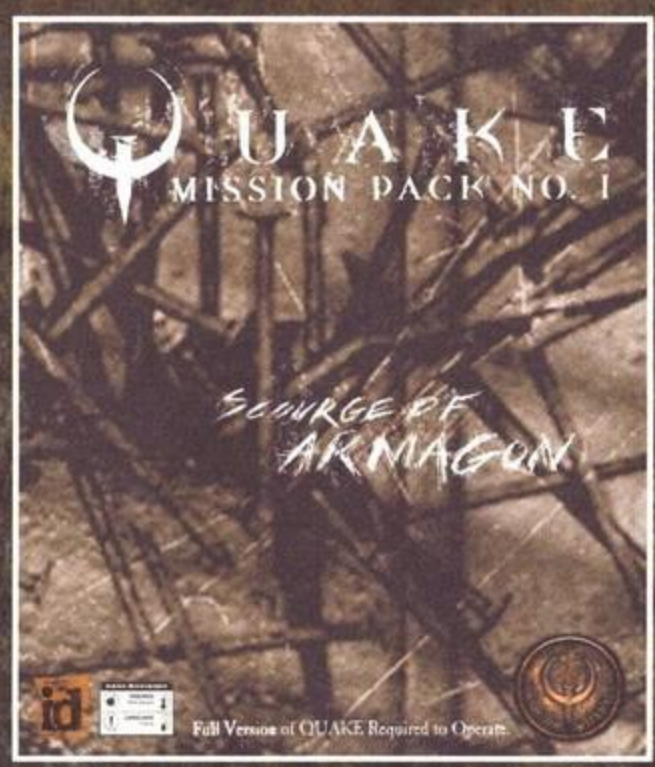
Max Reynaud

P.S.

Permettetemi di salutare l'intero popolo bianconero e inneggiare a una squadra che per spirito, simpatia e classe sta facendo sognare non solo i suoi tifosi, ma qualunque amante del bel calcio. L'appuntamento è naturalmente fissato per Monaco.

E permettetemi anche di spendere qualche parola sul nostro benemerito da Fusignano. Non mi piace sparare sulla croce rossa, ma avendo da quattro anni a questa parte anticipato senza troppi peli sulla lingua le tappe della carriera di una personaggio divenuto ormai modello 'biblico' di arroganza e cocciuta autocelebrazione, non posso risparmiarmi una rapido corollario di quanto affermato con veemenza la scorsa estate. È vero che per due miliardi all'anno si può essere legittimamente pronti ad accettare un sacco di cose, ed è anche vero che in Italia i tecnici di calcio vengono talvolta fischiati... Ma, nell'intera storia del calcio, non s'era MAI verificato che una tifoseria avversa (nella fattispecie quella della Juve prima, quella dell'Inter poi) iniziassero cori di profondo e sincero disprezzo contro l'allenatore avversario, e che tali cori fossero quindi ripresi dagli stessi tifosi milanisti in una coralità di applausi assolutamente inedita. Il nostro beniamino, probabilmente, si rallegrerà di essere riuscito in un'impresa di cui MAI nessuno era stato capace prima. Sinceri complimenti.

GLI UNICI MISSION PACKS UFFICIALI DI QUAKE DALLA id



15 livelli "bestiali" più uno segreto. Micidiali trappole di fulmini e mine galleggianti con spuntoni.

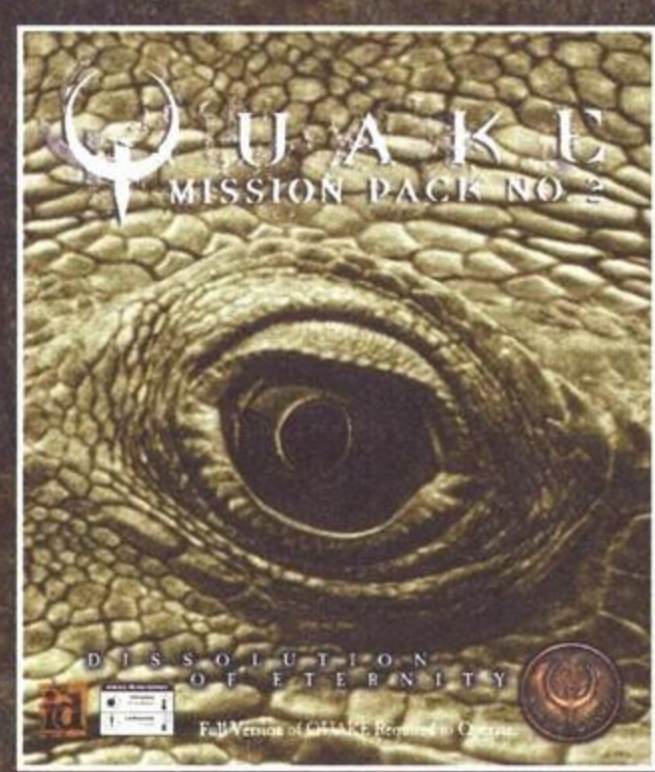
Cannone laser di inaudita potenza e massima gittata. Mjolnir, il nuovo micidiale martello da guerra elettrico. Mine sensibili al movimento.

Sciami di gremlins assetati di sangue. Scorpioni cyborg-corazzati, più una creatura biomeccanica dotata di lanciamissili.

QUAKE MISSION PACKS NO. 1&2

Ricerca calorica, lanciafiamme, possenti scheletri con intere armate di seguaci. Anguille elettriche mortali, minacciosi spadaccini fantasma e drago finale da due tonnellate.

15 livelli "letali". Pendoli che squartano inesorabilmente, catastrofici terremoti e nemici 'intelligenti' che lanciano fulmini.



Chiodi di lava trafiggi-armature, granata multipla "8 in 1", missile multiplo "4 in 1" e pistole al plasma rinforzate che sparano palle di energia.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

Distribuito da:

Pubblicato da:

Sviluppato da:

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

SCOURGE OF ARMAGON™ AND DISSOLUTION OF ETERNITY™ © 1997 ID SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY HIPNOTIC INTERACTIVE AND BY ROGUE ENTERTAINMENT, RESPECTIVELY, FOR ID SOFTWARE, INC. ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. SCOURGE OF ARMAGON™ AND DISSOLUTION OF ETERNITY™ ARE TRADEMARK OF ID SOFTWARE, INC. QUAKE® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ID SOFTWARE, INC.

INDICE

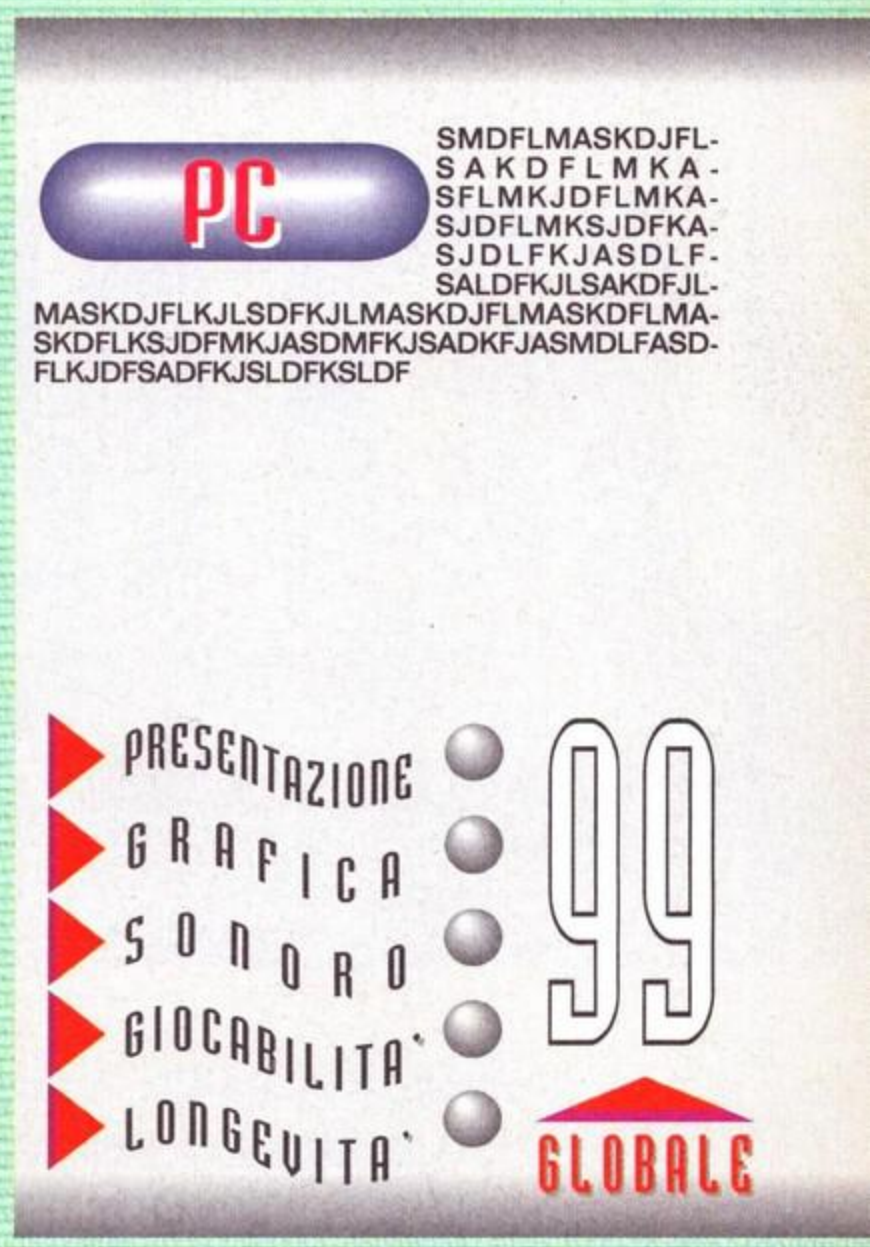
SILVER DISK	10
VOCI DI CORRIDOIO	18
PREVIEW	41
REVIEW	78
AMIGA NEWS	156
TALENT SCOUT	167
TIPS	174
BOVABYTE	192
CONSOLEMANIA	194
MUSIC MACHINE	198
MOVIE MACHINE	200
POSTA	205
AMIGA	
WHEELS ON FIRE	162
PC	
ACE VENTURA	96
COMANCHE 3	78
COUNTERSTRIKE	148
ECSTATICA 2	116
EVIDENCE	134
FALLEN HAVEN	144
G-NOME	123
GENERATIONS	83
INTERSTATE 76	105
NEED FOR SPEED 2	89
OUTLAWS	99
QUAKE MISSION PACK 2	151
REDNECK RAMPAGE	111
SCARAB	129
SPEEDSTER	138

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:
PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle cinque voci: Presentazione, Grafica, Sonoro, Giocabilità, Longevità.



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

INTERNET? HTML? JAVA?

in 8 settimane!!?

EUREKA!

PROGRAMMARE in HTML & JAVA

Diventare "web-master" in 8 settimane!

Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!

XENIA
EDIZIONI

Da Maggio, per otto settimane consecutive, nell'edicola sotto casa vostra.

(Se non trovate la collana "EUREKA!" nell'edicola vicino a casa vostra...TRASLOCATE!)

Software Universe®

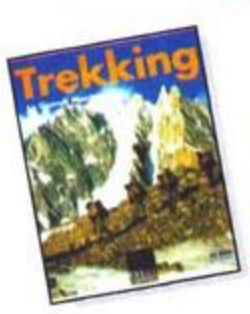
CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA MILANO	PUNTO VENDITA GALLARATE-VA	PUNTO VENDITA BRESCIA	PUNTO VENDITA CREMONA
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

MESE DELLE OFFERTE
TANTISSIMI TITOLI A PARTIRE DA L.19.900

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



GAMES CD

11th Hour	79.900
7th Guest	37.900
AH 64 D Longbow	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Bio Forge	49.900
Broken Sword (Ita)	94.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Comanche III	Telefonare
Conq.of the n.world (Ita)	49.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Earth Siege 2	49.900
F1 G.P.	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
Fade to Black (Ita)	49.900

GAMES CD

Grand Prix Manager	49.900
Grand Prix Manager II	94.900
Hardline	94.900
Hi Octane	29.900
Hind (Ita)	74.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Independance Day ID4 (Ita)	Telefonare
Kick Off 97	84.900

Killing Time (Ita)	94.900
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
L.A.Blaster (Ita)	49.900
Larry 7 (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
Lighthouse (Ita)	104.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	49.900
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Magic Carpet II	99.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering	94.900
Max (Ita)	94.900
Michael Jordan in Flight	49.900
MDK (Ita)	94.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Myst (Ita)	74.900
Nascar II (Ita)	94.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare

GAMES CD

Need for Speed II (Ita)	99.900
NHL 97	99.900
Nirvana X Rom (Ita)	99.900
Olympic Games	49.900
Olympic Soccer	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria (Ita)	129.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
Power F1 (Ita)	84.900
Rally	49.900
Rama (Ita)	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Riddle of Master Lu (Ita)	94.900
Ripper (Ita)	124.900
Road Rash (Ita)	49.900
Rugby World Cup 95	39.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	89.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	39.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	37.900
Sensible World of Soccer 96/97	79.900
Silent Thunder	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	49.900
System Shock	49.900
Terminator Skynet	64.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Time Commando (Ita)	49.900
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Pasage(Ita)	49.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
Virtual Chess (Ita)	49.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	Telefonare

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

Fallen Haven	94.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	79.900
Fifa Soccer	49.900
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
FX Fighter Turbo (Ita)	74.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Goblins 3 (Ita)	49.900

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Belée — GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department — Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe® — CONSOLLES department

INTERNET ITALIA ON LINE
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail
L. 199.000
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

TGM SILVER DISK
GUIDA PRATICA ALL'UTILIZZO DEL CD-ROM ALLEGATO

SILVER DISK VOL. 27: LA BOMBA...

Ripensavo ai cappelli che scrivevo ai tempi dei miei primi Silver Disk, pieni di soddisfazione per il lavoro svolto e di convinzione che l'argenteo CD allegato vi avrebbe fatto veramente divertire. Ebbene, dopo parecchio tempo sono tornato a provare quelle vecchie sensazioni grazie a un mese piuttosto ricco di demo e a complicate acrobazie per riuscire a far stare il tutto nel fatidico limite dei 650 MB. A voi, ora, il compito di inserire il mitico CD nel vostro lettore e godervelo fino all'ultimo file...

Stefano Silvestri

CARMAGEDDON

Eccoci qui di fronte a un titolo che senz'altro farà discutere: Carmageddon, della SCI, è infatti un gioco di guida che ha suscitato numerose polemiche in Gran Bretagna e che si è già meritato qualche menzione (in negativo) anche su alcune riviste italiane. Come potrete notare, infatti, in questo demo funzionante sotto DOS, avrete due modi per vincere una corsa: cercare di tagliare per primi il traguardo o massacrare quanti più pedoni possibile, il tutto senza dimenticarsi di tartassare gli altri concorrenti (che ovviamente non staranno certo a guardare). Il demo che potrete provare vi darà subito un'idea del titolo col quale avrete a che fare, visto che il sangue non mancherà certo sui vostri schermi e che addirittura verrete ricompensati con dei bonus se riuscirete a schiacciare i poveri passanti in testa-coda piuttosto che spiattellarli contro un muro. In un periodo in cui anche i sassi dai cavalcavia sembrano avere all'origine i videogame, forse questo Carmageddon arriva nel momento sbagliato. Comunque sia è divertente, è pertanto godiamocelo: il gioco, come già detto, gira sotto DOS ed è abbastanza rognosetto in termini di dimensione dei blocchi di memoria base, per cui vi sconsiglierei di farlo girare sotto Windows. Per installarlo, come al solito o usate l'interfaccia o lanciate il comando carmdemo.bat.

COMANCHE 3

Lo aspettavo da tempo, finalmente è diventato realtà: il Comanche della Novalogic è da sempre stato uno dei miei elicotteri preferiti, offuscato nei miei ricordi solamente da quel Werewolf vs. Comanche che più che rinnovarne gli antichi fasti in realtà mostrò come ormai il Voxel avesse fatto il suo tempo. Ora, fortunatamente, il succitato engine è stato riveduto e corretto e potremo quindi giocare a questo Comanche 3, che nell'occasione vedremo volare nel rolling-demo funzionante sotto DOS che ho il piacere di proporvi.
Nell'attesa quindi della recensione e del demo giocabile (che dovrei riuscire a presentarvi il mese prossimo), sediamoci comodamente nelle nostre poltrone e osserviamo una missione pre-registrata per voi da quelli della Novalogic: se vi state chiedendo come fare, sappiate che potete tranquillamente usare o l'interfaccia grafica o installare il demo digitando install.exe dalla root del CD.

DEMO & WADS

Questo mese la rubrica in questione raggiunge dei livelli veramente mai visti. Prima però delle analisi più approfondite, ecco le solite spiegazioni...
I file sono in prevalenza "zippati", il che vuol dire che sono compattati con un programma di nome "pkzip" il cui compito non è altro che comprimere i file affinché occupino meno spazio sia sul vostro hard disk che, in questo caso, sul vostro/nostro CD. Per "scompattare" questi file si può procedere via DOS usando un programma di nome "pkunzip", che ad esempio questo mese trovate contenuto all'interno della dir \DLIGHT (comando pkunzip <nome file>), oppure si può fare il tutto da Windows 95 utilizzando il programma WinZip che trovate questo mese all'interno della dir \WIN95. Fatte tali premesse, passiamo quindi al sodo:

DEMO

Dir \DEMOS
Scompattate in una directory di vostre scelta i file contenuti all'interno della dir \DEMOS, quindi lanciate i file .exe o .com che otterrete: quelle che osserverete saranno le più recenti e interessanti routine elaborate dai coder più abili del momento. Alcune sono belle, altre meno, ma quello che conta è che nel complesso potrete avere una piacevole panoramica di quello che accade sulla "scena" del mondo PC.

LIVELLI PER DOOM (*.wad)

Dir \WADS\DOOM\
Anche questo mese il buon Gaburri si è superato, aiutandomi a proporvi una sezione dedicata a DOOM che mai come in questi ultimi mesi è tornata alla grande sul nostro Silver Disk. Volete sapere con cosa avrete a che fare? Eccovi accontentati: inizieremo con Memento Mori, un mega-wad di 32 livelli specialmente concepito per il gioco in cooperazione ma comunque utilizzabile anche in solo e DeathMatch. Al suo sviluppo hanno contribuito alcuni tra i migliori wad designer del mondo, in merito ai quali potete leggere il file authors.txt all'interno dello zippato. Proseguiamo poi con Mordeth, la prima versione (6 livelli) di una Total Conversion per Doom. Per ora non è "total" ma merita ampiamente di essere inclusa per la bellezza degli ambienti (alberi, cipressi, etc.) e i nuovi mostri che presenta. Questo waddone è più che altro dedicato al gioco in singolo. L'autore e' Gaston Lahaut.
Se già vi sta venendo l'acquolina in bocca, sappiate che potrete poi deliziarvi con Addictiv.wad, una collezione di 8 wad per DeathMatch di Iikka Keranen e quindi con la serie di wad per DM "Point Blank", consistente di 6 mappe create da Denis Moeller, il Panza del gruppo TiC (cioè The innocent Crew). Chiude il pranzo la serie di wad per DM "Unleashed Aggression", costituita da 5 mappe create da Vorphalack, l'altro membro dei TiC! Giusto per l'informazione, comunque, il comando per lanciare qualsiasi livello aggiuntivo per il capolavoro della software house americana è "doom -file <nome.wad>". Con questo è tutto...

LIVELLI PER DUKE NUKEM 3D (*.map)

Dir \WADS\DUKE3D
Innanzitutto una premessa: il livelli aggiuntivi per Duke 3D sono utilizzabili solo se si possiede la versione completa del gioco e non funzioneranno quindi con la shareware.
Detto questo, copiate e scompattate i file di questo mese all'interno della directory dove avete installato Duke Nukem 3D, digitate sempre dalla stessa directory il comando setup.exe, quindi scegliete la voce "Select User Level". Fatto ciò, scegliete dal menu che apparirà il livello desiderato, premete il tasto Invio e iniziate a giocare selezionando la voce "Save and Launch Duke Nukem 3D". Tutto come al solito, penserete voi: ma non è così. Oltre infatti ai livelli procurati dall'impeccabile Ivan Conte, questo mese abbiamo infatti anche altre due primizie per i veri "dukers". Partiamo con Duke it Out in DC, un nuovo episodio realizzato dalla SunStorm Interactive del quale potrete qui godervi il primo livello, e finiamo che quella che nel suo piccolo è per me una vera e proprio bomba: LameDuke! Siccome non molti potrebbero sapere di cosa si tratti, eccovi una piccola spiegazione: a distanza di un anno dalla release di Duke Nukem 3D, quelli della 3D Realms si sono accorti di non aver cancellato dai loro hard disk la versione alfa del gioco in questione (pensate che l'eseguibile è "targato" dicembre 1994!). E' piena di bug, spesso si inchioda (io devo ad esempio disabilitare effetti sonori e audio), non ha il multi-player e i cheat, però è un eccezionale documento "storico", visto che contiene tutte quelle idee che poi sono state modificate o eliminate in fase finale: un esempio sia il rocket launcher, diverso da quello che tutti conosciamo, o il tazer come arma 1, poi sostituita col calcio. Tutto ciò per non parlare del design dei livelli, simili ma diversi da quelli poi presentati a noi. Insomma, LameDuke è a mio avviso un qualcosa di imperdibile per tutti gli amanti di Duke Nukem 3D!

LIVELLI PER QUAKE (*.bsp)

Dir \WADS\QUAKE
Anche per questa volta Ivan Conte ha trovato per voi un mucchio di file interessanti, con 10 livelli aggiuntivi e 11 file di patch. Per provarli, scompattate i file all'interno della directory \QUAKE\ID1\MAPS (se non l'avete, createla), quindi lanciateli con la riga di comando "quake +map <nome livello>".

LIVELLI PER COMMAND & CONQUER: RED ALERT (*.mpr)

Dir \WADS\REDALERT
Dopo mesi nei quali ci siamo dovuti accontentare di livelli aggiuntivi da usarsi esclusivamente per le partite in multi-player, questo mese arrivano finalmente anche quelli per il single-player. Per provarli prendete allora i file, scompattateli all'interno della directory nella quale avete installato Red Alert e selezionateli al momento di avviare una sessione in rete.

LIVELLI PER WARCRAFT 2 (*.pud)

Dir \WADS\WC2MAPS
Copiate e scompattate i file contenuti all'interno della dir \WADS\WC2MAPS nella directory dove avete installato Warcraft 2. Lanciate il gioco e, dal menu iniziale delle opzioni, selezionate "Single Player" o "Multiplayer", quindi "Custom Scenario" e "Select Custom". Terminata questa operazione sarà finalmente possibile selezionare il livello aggiuntivo che si desidera giocare. Come piccola "nota di cronaca", preciso che questo mese siamo riusciti a trovare solamente dei livelli per il multi-player...

DARKLIGHT CONFLICT

E' stato il titolo di copertina del mese scorso, per cui non credo siano necessarie particolari presentazioni: Darklight Conflict è un simulatore spaziale di quelli tosti, dove la giocabilità è alta, la grafica si attesta su dei livelli di eccellenza e, di conseguenza, il vostro divertimento raggiunge apici decisamente ragguardevoli. Non ne siete convinti? E allora giocatevi il demo di questo titolo dei Rage Software, funzionante sotto DOS e contenuto in forma compattata all'interno della dir \DLIGHT.
Siccome, come appena detto, il file è "zippato", vi consiglio di usare o l'interfaccia grafica o il file di batch dlight.bat contenuto all'interno della dir \BATCH. Detto questo, non vi resta altro che salire sul vostro caccia Repton, allacciare il casco, tenere le luci ben accese e volarvene nello spazio all'inseguimento di qualche Ovon...

DOMINION

La 7th Level è una software house che si sta impegnando non poco per uscire dall'anonimato: Arcade America, Monthy Python, Tracer, Battle Beast, Ace Ventura e G-Nome sono i titoli che sono stati pubblicati praticamente entro l'ultimo anno. A questi si andrà ad aggiungere presto Dominion, la versione riveduta e corretta dalla software house americana di Red Alert, nella quale saranno ripresentati gli stessi mech e le stesse truppe utilizzate in G-Nome. Al momento di Dominion è disponibile solamente un rolling-demo, che ovviamente non esito a presentarvi anche in virtù delle sue dimensioni, veramente esigue. Per lanciarlo, o lo selezionate dalla mia interfaccia oppure eseguite il comando dominion.exe presente all'interno della dir \DOMINION.

E-MAIL, L'ANGOLO DEI LETTORI

Ormai è una rubrica fissa del nostro CD, e ha la particolarità di essere la mia croce e delizia. Delizia perché è un angolo che vi interessa, che vi dà la possibilità di partecipare attivamente al Silver Disk; croce perché ormai mi arriva fin troppa roba, e il download della posta è per me diventato un'agonia. L'altro giorno, giusto per darvi un'idea, il "polling" serale si è tradotto in qualcosa come un ora e un quarto di connessione, con relativi 16 MB di

materiale scaricato. Lo troverete tutto sul vol. 28.
Per il momento, quindi, è giunto il momento di concentrarci su quello che troverete all'interno della consueta cartella \E-MAIL, per cui non indugiamo oltre e passiamo a una veloce illustrazione del materiale. Iniziamo con le due sottodirectory che subito troverete, e cioè \FUMAROLA e \SIMPA. La prima è una raccolta di 4 livelli aggiuntivi per Warcraft 2 realizzati da Roberto Fumarola (fumarola@sienanet.it), mentre la seconda è l'interessantissima pagina WEB de "I SiMpAmiCi, il travolgente trio che imperversa nella "madre di tutte le reti" e che da oggi in poi vi romperà perennemente i k@$#%*ni con le loro amenità multimediali". Per il momento più che una rottura è un piacere, e devo dire che la loro realizzazione è davvero simpatica. Se volete mandare una E-mail ai simpatici lettori triestini (ve l'ho mai detto che ho anche origini triestine? Via Carducci, sopra la torrefazione…) l'indirizzo è (labgeo@univ.trieste.it) , mentre se volete "navigare" e avete installata una copia del Netscape Navigator o dell'Internet Explorer, allora la pagina iniziale da caricare è simpa.htm.
Proseguiamo quindi con gli altri file contenuti nella dir \E-MAIL: abbiamo dapprima c&clevel.exe, un set di livelli aggiuntivi per il vecchio Command & Conquer da giocare in singolo. Ci sono stati mandati da Gianluca Carini (giocon@mbox.vol.it) e a lui vanno tutti i nostri più sentiti ringraziamenti. I file pat97up.zip e cockpit.zip sono invece degli archivi inviatici da Luca Bianconi (mausi@ipv36.unipv.it) contenenti "una copia in formato zip del Pat Painter's Carset, il migliore (a mio parere) rintracciabile sulla rete, ma ahimè da tempo non più disponibile a causa della soppressione del sito in cui era reperibile: io stesso ho poi apportato delle modifiche ad alcune autovetture e ho completamente (o quasi) ridisegnato la Ferrari. In più ho aggiunto alla mail un COCKPIT da me disegnato basandomi su uno dei tanti rintracciabili sulla rete". Se tutto ciò sarà di vostro gradimento spetterà a voi decretarlo: noi al momento non indugiamo oltre e passiamo a genfin.zip, altrimenti conosciuto come GENEWARS Final Editor 3.00, e cioè un simpatico editor per il titolo dei Bullfrog col quale, come direbbe il MAO, potrete "trassare" a più non posso. Il nome dell'omaggiatore è Fabio Cristi e il mio Eudora mi ricorda che la sua casella postale risponde al nome di (fcristi@cervia.com); nel frattempo mi aveva mandato anche altri editor per Diablo, ma avendoli già inclusi il mese scorso non mi è sembrato il caso di ripetermi. Sempre di Fabio è il file forse per me più intrigante di questo numero: trattasi di pandsave.zip, uno zippato contenente tutti e 5 i finali di Pandora Directive: un modo semplice e indolore di godersi tutte le sequenze di chiusura di un titolo secondo me bellissimo, senza doversi sobbarcare l'onere di passare dei mesi davanti al computer. Se vi è piaciuta l'avventura dell'Access e siete di fretta, questo è il file che fa per voi.
FlyGuy (flyguy@iol.it) mi scrive "scusa tanto, ma già che hai messo il tema natalizio nei CD di marzo, perché non trovi un angolino in quello di Aprile anche per un programmino che ti
sbatte sul desktop le luci dell'albero di Natale?". Ecco quindi spiegata la natura del file di nome lights95.zip, al quale fa seguito mkmusics.zip di un mio "quasi parente", Armando Silvestro: al suo interno sono contenuti 5 file midi contenenti le musiche di Monkey Island 2 e questo sono sicuro che farà senz'altro piacere a molti di voi. Dopo la precedente apparizione in quest'angolo del Silver Disk, torna poi alla carica Michele De Sortis (mdesortis@mail.pangeanet.it) col suo p97cs24.zip, "un file per GP2 che ha veramente la capacità di aggiornarti totalmente il gioco al 97, macchine, piloti nomi e posizione nei box inclusi".
Insomma, ci sarebbe da essere già contenti della mole di file presenti questo mese, non fosse che ce ne mancano altri tre e che ora è giunto il turno di descrivere qicons.zip, delle icone per Windows 95 pervenutemi per posta: ora il problema è che ho perso la lettera del gentile benefattore che ci ha omaggiato di tal file e pertanto, e me ne scuso, non posso qui ringraziarlo come meriterebbe. In attesa che si rifaccia vivo per la meritata menzione, passiamo al file rendfina.zip di giogra@mbox.vol.it (il nome nella missiva non c'era), la versione per la 3D Blaster di Tomb Raider: il file dovrebbe già essere presente nella sezione dedicata alle schede 3D, ma mi è sembrato giusto premiare tanta volenterosità anche all'interno di questa "rubrica nella rubrica".
Chiudiamo quindi in bellezza con spdlis95.zip di Daniele "SPD" Arena, contenente "la lista aggiornata al numero 95 di TGM dei due file SPDlis95.doc e SPDlis95.txt che tu mi avevi espressamente chiesto che ti mandassi. Mi rendo tragicamente conto che forse ho un'attimino toppato coi tempi: infatti penso che sia troppo tardi, e che tu abbia già chiuso la masterizzazione del Silver Disk. Comunque spero di no". Come puoi vedere, caro Daniele, i tempi non sono stati propriamente rispettati ma comunque eccoci qui ancora una volta con le liste aggiornate di cheat, soluzione e mosse pubblicate su TGM.
E con questo è tutto.

INTERSTATE 76

Coloro che di voi hanno la miglior memoria (e seguono il Silver Disk almeno dal mitico speciale di Los Angeles) si ricorderanno senz'altro della presentazione che ebbe il gioco dell'Activision all'ECTS scorso, con quella vecchia macchina americana che girava all'interno di uno stand abbellito da due bellezze californiane fasciate in vestitini argentei da mozzare il fiato. Ebbene, sono passati quasi 365 giorni e, oltre alla recensione a cura dell'impeccabile Jacopo Prisco, avrete la possibilità di provare anche il demo giocabile di questo titolo che, se tecnicamente pare non essere il massimo, sotto il punto di vista del divertimento dà la paga a molti videogame degli ultimi mesi. Interstate 76, funzionante sotto Windows 95, può essere lanciato sia dall'interfaccia grafica che cliccando due volte sul file i76.exe all'interno della cartella \I76, un archivio zippato auto estraente che vi permetterà di decidere già a priori in quale directory installare il gioco. All'interno della stessa directory troverete anche il file di patch per la versione definitiva del gioco vero e proprio (i76patch.exe), che vi permetterà di migliorare le performance del titolo in questione, ovviamente qualora decideste di acquistarlo. Rispolverate quindi basette, pantaloni a zampa d'elefante e stivaletti: gli anni '70 sono arrivato sui vostri monitor!

PATCH

Ve lo prometto: un giorno riuscirò a includere in qualche Silver Disk la directory da oltre 30 MB di patch che ho finora raccolto in giro per il mondo. Purtroppo, sia che abbia a disposizione un CD o due, mi trovo sempre a dover lottare contro il poco spazio offertomi dagli attuali CD da 650 MB e finisco per dover operare delle scelte "dolorose". Per non privarvi però del tutto dell'aiuto quasi magico che alcuni patch possono regalarvi in determinate situazioni, anche grazie all'aiuto di Stefano Gaburri ho potuto offrirvi qualche "filettino" prezioso per titoli quali Blood, Daggerfall, Fate of Atlantis versione CD, Screamer 2 e Worms. I file sono contenuti all'interno della dir \PATCH e le sottodirectory hanno i nomi degli stessi videogame: a voi il compito di leggervi i file di testo che troverete insieme ai patch e decidere se fanno o meno al caso vostro…

POD (PC, MMX e 3Dfx)

Era da un po' che il demo di POD risiedeva sul mio HD in attesa che la Ubi Soft ne autorizzasse l'utilizzo su qualsiasi CD allegato del settore presente in Italia (se nel frattempo l'aveste visto su qualche altra rivista, sappiate che non hanno fatto i bravi bambini): ora, finalmente, abbiamo avuto l'ok ed eccovi quindi la possibilità di provare questo eccezionale gioco di corse in versione liscia (PC), gassata (MMX) o Ferrarelle (3Dfx)(che il Gaburri non se ne abbia a male se gli ho copiato l'allegoria).
Quello che dovete fare è ovviamente lanciare la versione che più vi aggrada a seconda di quello che è il vostro hardware: nel primo caso il comando è winpod.exe (dir \POD\NORMAL), nel secondo podmmx.exe (sempre dir \POD\NORMAL) e, infine, nel terzo caso dovrete cliccare due volte su wpod3dfx.exe (dir \POD\3DFX). Per lanciare il demo risulterebbe molto più comodo usare l'interfaccia grafica, non fosse che (ve lo dico subito) alcuni di voi potrebbero riscontrare alcuni problemi legati al sonoro. Il Click & Create, che comunque causa vistosi rallentamenti nell'esecuzione del demo, occupa infatti il canale audio con la musica dell'interfaccia grafica e su alcune macchine in redazione è apparso più volte il messaggio che, in virtù appunto del canale audio occupato, il gioco sarebbe stato privo del sonoro. Dovesse accadere, il consiglio che vi do è di riavviare Windows 95 e di lanciare i file di batch pod.exe e pod3dfx.bat dalla directory \BATCH: non avrete ulteriori problemi e potrete finalmente godervi questo bellissimo titolo…

THE CITY OF LOST CHILDREN

Avrei potuto già includerlo il mese scorso, non fosse che il demo di TCOLC occupa quasi 130 MB e che non è facile ricavare questo spazio quando si ha disposizione un solo CD (d'altronde non è sempre Domenica…). Il dimostrativo arrivatomi dalla Psygnosis occupava quasi 400 MB e includeva le versioni in inglese, francese e tedesco della succitata avventura. Fatto un rapido calcolo, si è resa necessaria una sorta di operazione "chirurgica" atta a snellire la dimensione del demo, lasciando quindi solo quella in lingua anglosassone. Il prezzo da pagare per tutto ciò è stato non solo il dispiacere di non poter più sentire l'introduzione in tedesco (?) ma soprattutto il fatto che, inspiegabilmente, sulle macchine dotate di due lettori CD (quali ad esempio la mia) il demo non ne vuole sapere di installarsi, dicendo che non trova un file (install.scr) invece regolarmente presente all'appello. Provatolo invece sui PC con un solo CD, non ho riscontrato alcun problema.
Comunque sia, passiamo alle indicazioni di rito: il titolo funziona sotto DOS, è a mio avviso molto interessante e può essere installato sia usando l'interfaccia grafica che eseguendo il file instangl.bat presente nella root del CD. Hasta la vista!

AMIGA E WADS: I PERCHÉ DI UN'ASSENZA…

Purtroppo questo mese manca la sezione dedicata all'Amiga (ancora una volta) e ai file audio, due rubriche che da sole avrebbero

occupato qualcosa come 110 MB di spazio (70 per la prima e 40 per i secondi): i più attenti di voi avranno notato che questa è più o meno la dimensione del demo di The City of Lost Children e capiranno quindi la mia scelta. Il Silver Disk serve principalmente a farvi provare i demo prima di acquistare i giochi in negozio e la rubriche che affiancano i dimostrativi sono e devono restare parti "accessorie" del Silver Disk. Nella speranza che condividiate la mia decisione, mi pongo però un quesito circa l'effettiva utilità della sezione Amiga: sempre per motivi di spazio, mi sono trovato costretto a eliminarla anche il mese scorso, eppure ho ricevuto una sola telefonata di protesta. A questo punto mi domando quanti siano percentualmente gli amighisti che ancora leggono la nostra rivista e quanti di essi acquistino il Silver Disk per approvvigionarsi di demo, utility, file audio e, in generale, di tutto quello che propongo ogni mese grazie all'aiuto di Mirko Marangon. Sarei particolarmente interessato ad avere una risposta dalle parti chiamate in causa, visto che altrimenti i megabyte della sezione Amiga potrebbero essere impiegati diversamente.

MEAT PUPPET

Meat Puppet è un titolo decisamente interessante della Playmate Interactive Entertainment che propone una struttura di gioco decisamente collaudata unita a un'ambientazione d'atmosfera e inquietante. Il gioco, che funziona solamente sotto Windows 95 e si installa o dall'interfaccia grafica o dalla directory \PUPPETT (cliccando due volte sull'ormai famoso setup.exe), presenta a mio avviso dei tocchi veramente di classe come le fiamme meglio realizzate della storia e i corpi dei mostri che vengono trapassati dai proiettili del vostro UZI.
In attesa di proporvene la recensione a data da destinarsi (ho già avviato delle trattative con la stessa software house), godetevene quindi il dimostrativo. Devo dirvi altro?

SCARAB

Al Bossetti è piaciuto abbastanza, a me invece ha lasciato decisamente perplesso: Scarab è una versione riveduta e corretta degli shoot'em up in soggettiva, con un'ambientazione mistica e degli elementi RPG che dovrebbero staccarlo dalla massa dei cloni di Quake. A mio avviso l'esperimento non è che sia particolarmente riuscito, ma non ho certo intenzione di sostituirmi a Mauro che l'ha senz'altro giocato più di me. Il demo, funzionante sotto Windows 95, vi permetterà di visitare una locazione del gioco per perseguire uno scopo che, devo essere sincero, tuttora non ho ancora ben compreso. Nell'augurarmi quindi che voi ve la caviate meglio del sottoscritto, non posso far altro che ricordarvi che il titolo in questione è lanciabile dalla mia interfaccia grafica o direttamente da Windows, eseguendo il comando scarab.exe contenuto all'interno della dir \SCARAB.

SCHEDE 3D

Questa che vedete questo mese non è solo la prima rubrica completa dedicata al mondo delle schede 3D

ornito direttamente dal Paolone o da TMB, questa volta ho voluto riempire gli spazi dedicati alla creatività di voi lettori col materiale giuntomi direttamente via E-mail. Siccome anche questa volta mi sono accorto di aver "leggermente" ecceduto quanto a numero di caratteri scritti, non indugio oltre e passo a descrivervi quello che troverete all'interno della dir \TART.

Nella directory \LICATA troverete le creazioni di Angelo Licata, già apparso qualche mese fa in Facce da TGM: devo dire che dopo mesi di immagini realizzate al computer, le creazioni di Angelo rappresentano a mio avviso una ventata di novità. Lo stile non è quello da me prediletto ma devo ammettere che le sue creazioni "comunicano" effettivamente qualcosa.

Nella dir \SPIRID-1 troverete invece i lavori al computer di Marco Spiridioni, anche lui ex-faccia da TGM che ora ci "allieta" con delle immagini che più che per il valore intrinseco includiamo per la simpatia ispiratici dal personaggio in se stesso. Chiudono il discorso infine gli affreschi rinascimentali di "THE TRIFOLATOR" (ebbene sì, si fa chiamare così) che ha realizzato nientepopòdimeno che i file dragon1.txt e lamu.txt: in realtà, come capirete, si tratta di due file di testo realizzati (spero) con un programmino che girava già anni fa per le BBS. Il suo indirizzo è anita@ibm.it: se volete esprimere direttamente a lui i vostri apprezzamenti, sapete come fare…

Sotto il fronte del Talent Scout le cose sono invece ben diverse: partiamo con i file del sempre criptico sis4625@iperbole.bologna.it (vabbé, scherzavo, si chiama Filippo Ferrari), che dopo le icone dedicate a Dragonball ci manda gli archivi ranmaico.zip e seiyathe.zip, una serie di icone per Windows 95 dedicate a Ranma 1/2 il primo, un tema dei Cavalieri dello Zodiaco il secondo. Passiamo quindi al tema di "Ufo - Enemy Unknown" a cura di Francesco Maurizi & Alessio Frosali, contenuto all'interno della dir \TSCOUT\MAURIZI: secondo me vale decisamente la pena darci un'occhiata, così come si rivelano essere molto interessanti anche gli altri temi che trovate invece direttamente nella dir \TSCOUT.

Partiamo con borg.zip, un tema ispirato a Stark Trek e i Borg di Leonardo Del Nonno da Roma (nonno@iol.it) e proseguiamo con citythem.zip, altro lavoro del "criptico" di cui sopra, questa volta dedicato a City Hunter; da ultimo chiudiamo con ranmathe.zip, il tema della sempre presenta Ranma questa volta a cura di Claudio Morabito (knuckles@tin.it).

E con questo abbiamo finito: ci si legge il mese prossimo!

TRAILERS

Questo mese la sezione dei filmati è particolarmente interessante. Innanzitutto possiamo notare come la fantasia di molte software house si stia ormai esaurendo, visto che non solo programmare un clone di Red Alert sembra essere diventato un "must" ma che, soprattutto, anche i nomi da assegnare ai videogame sono quasi tutti uguali. Come spiegare altrimenti un Dark Colony della Gametek e un Dark Reign dell'Activision? Se si pensa poi al KKND della EA, a Dominion della 7th Level e allo stesso CounterStrike dei Westwood, si capisce come nei prossimi mesi faremo indigestione di strategici militari in tempo reale. A dare una vera e propria "ventata di freschezza" contribuiscono però i due primi filmati QuickTime di Hexen 2, titolo che come tutti sappiamo userà l'engine di Quake apportando al tutto quel tocco fantasy che non guasta mai. Mai come in questo caso l'augurio di buona visione è d'obbligo…

SHAREWARE
MOUNTAIN TERRAIN 3D e SCREENPIX

Cartella \WIN95\MTERRAIN e \WIN95\SCREPIX

Mountain Terrain 3D Screen Saver è un salva schermo tridimensionale molto curioso. Si tratta infatti di un modellatore tridimensionale di paesaggi grazie al quale si può proteggere il proprio monitor dalle immagini fisse che tendono a rovinare i fosfori del tubo a raggi catodici per iper-eccitamento. Tra le infinità di prodotti simili in circolazione, Mountain Terrain è però uno dei più vivaci e interessanti: nello svolgere il proprio compito infatti ricrea tridimensionalmente dei paesaggi divisi in sei tipologie differenti per le tinte dominanti: Earth grigio, Mountains of Mars rosso, Underwater blue, Green Fields verde, Purple Mountains Majesty Violetto, Sonar bianco e nero wire-frame cioè solo scheletrico. Come qualsiasi Screen Saver per Windows standard, si tratta di un file con estensione SCR da copiare nella cartella di Windows: attraverso le proprietà della scrivania (tasto destro su di essa) di potrà poi impostare e configurane la modalità di funzionamento, scegliendo il suo nome nella lista degli screen saver disponibili sarà possibile impostare la tipologia di ambientazione, e le opzioni di visualizzazione.

Anche ScreenPix è uno screen saver molto interessante: il suo compito è quello di allietare le pause del vostro personal computer con la visualizzazione di immagini selezionate in precedenza. Vengono supportati i formati più diffusi come TIF, JPG e BMP, ma soprattutto è possibile scegliere fino a 130 effetti di transizione per la visualizzazione delle immagini. Questo significa che le vostre immagini preferite vengono mostrate con i più disparati effetti di ingresso, dalla classica tendina, al mosaico, passando poi per la scalettatura, l'orologio, la scacchiera, le strisce. E questi sono solo alcuni degli infiniti effetti possibili.

JASC IMAGE ROBOT 1.1

Cartella \WIN95\JSCROB

Image Robot è un programma in grado di svolgere automaticamente una serie di operazioni su delle immagini selezionate. In questo modo è possibile programmare una serie di interventi e ritocchi su un gran numero di file grafici e farli eseguire a regola d'arte senza dover intervenire ulteriormente. Image Enhancement e Editing, funzioni di flip, mirror, rotazione e taglio, 21 filtri per le immagini, 11 deformazioni con la possibilità di creare filtri e deformazioni personalizzate, sono alcune delle feature presenti in Image Robot..

A tutto questo si aggiunge il controllo di brightness, contrast, highlight, shadow, mid-tone, gamma correction e riduzione dei colori, come hue, saturation, luminance e livelli RGB. E' possibile la manipolazione delle palette dei colori, più una svariata serie di altre funzioni che ora non sto qui a elencarvi per motivi di spazio: del resto, che gusto ci sarebbe altrimenti se vi negassi il piacere di scoprire Image Robot da soli?

HARDWARE BOOK

Cartella \WIN95\HWBOOK

Hardware Book è un file di Help di Windows con estensione HLP: tale file, se lanciato cliccandovi sopra due volte, mostrerà divisa in capitoli tutta una serie di informazioni su cablaggi e piedinature del mondo dei Personal Computer. Avete bisogno di un cavo joystick? Nessun problema a voi lo schema di montaggio. Un cavo di prolunga monitor? LapLink? Nessun Problema. Hardware Book è diviso in capitoli, nei quali troviamo le descrizioni di connettori, adattatori e cavi, monitor e bus Isa, PC, Commodore 64 Commodore Vic 20, Atari, Amiga, seriali e parallele: insomma, tutto di tutto.

THEME CREATOR 2.0

Cartella \WIN95\THEMCR

Ogni giorno che passa crescono i temi in circolazione ed è nata una vera e propria caccia a quello più nuovo e più bello, così come del resto sempre più persone decidono di creare il loro tema e poi distribuirlo alla comunità mondiale attraverso Internet. Insomma è un vero fenomeno della comunità Windows 95. Perché allora non creare i propri tempi anche a casa nostra? Detto fatto: con Theme Creator tutto questo è possibile. Grazie a questo semplicissimo programma anche voi ora potete creare i vostri temi!

THUNDER TOOLS

Cartella \WIN95\THUND

L'interfaccia grafica di Windows 95 è molto più potente di quella dei suoi predecessori, ma fortunatamente Microsoft, sapendo che la si sarebbe potuta ulteriormente migliorare, ha sviluppato una struttura espansibile tramite le estensioni sviluppate da terze parti, le Shell Extensions. ThunderTools è il più completo pacchetto di Shell Extensions esistente in circolazione frutto di un accurato studio sulle esigenze degli utenti di Windows 95. ThunderTools aggiunge al menù pop-up del tasto destro nuove funzioni racchiuse nel menù omonimo

TURBO BROWSER

Cartella \WIN95\TURBOBR

Turbo Browser è un visualizzatore di file grafici per Windows 95: la sua eccezionalità risiede nella perfetta integrazione con Windows 95 e nel gran numero di formati che è in grado di gestire. Turbo Browser si presenta come una finestra di Explorer ma con un'area dedicata all'anteprima dei File grafici e non. In questo modo si riescono a individuare esattamente tutte le immagini che si possiedono, visionarle a pieno schermo, cancellarle, spostarle, modificarle, senza doverle cercare per nome di file armati di tanta pazienza. Ma le immagini sono solo un esempio perché Turbo Browser riconosce in realtà anche un gran numero di altri file compresi i file .DOC di Word, i file do testo e i file ZIP.

INTEL INDEO

Cartella \WIN95\INDEO

I filmati AVI stanno migliorando costantemente come qualità. Tutto ciò è dovuto principalmente al nuovo software sviluppato direttamente dalla Intel, l'Indeo, capace di migliorare in modo notevole le performance dei filmati multimediali. Un esempio ne sia il filmato introduttivo di POD, apparso 2 numeri fa su TGM e dalla qualità a dir poco favolosa: il suo segreto era proprio nell'utilizzo del sistema Indeo, che qui vi proponiamo in due pacchetti, l'Active Movie ottimizzato per MMX (INDEOAX.EXE) e l'Intel Indeo Video Interactive (IVI_NT95.EXE).

VIR IT LITE

Cartella \WIN95\

La TG Soft dopo la pluriennale esperienza maturata nel campo della sicurezza informatica nell'ambito bancario e aziendale, vista l'avvenuta proliferazione di un sempre maggiore numero di virus nel nostro paese, ha ritenuto utile realizzare un software di IDENTIFICAZIONE & CANCELLAZIONE dei virus informatici liberamente utilizzabile e distribuibile senza scopo di lucro chiamato VirIT Lite. VirIT Lite vuole essere un programma di rilevazione & cancellazione dei virus informatici MS-DOS, con particolare attenzione verso quelli realmente presenti in Italia (sia di origine italiana che straniera). Il software offre una doppia modalità intercettativa, FIRME e FIRME+EURISTICA. La modalità FIRME permette di intercettare con precisione i VIRUS (sia italiani che stranieri) gia' noti, la modalità FIRME+EURISTICA permette anche di individuare codici virali di nuova produzione, naturalmente essendo tali codici virali nuovi dovranno essere inviati a TG Soft per l'analisi e l'aggiornamento di VirIT Lite. La modalità FIRME e' stata strutturata per permettere l'individuazione di nuove varianti dei codici virali gia' riconosciuti, queste verranno segnalate con apposito messaggio.

McAFEE ANTIVIRUS

Cartella \WIN95\NOVIRUS

Dopo avervi proposto il mese scorso il VirusScan per Windows 95 v3.0.0 e l'ultima release dell'F-Prot, questo mese vi presento anche le versioni DOS degli applicativi della McAfee, il VirusScan per DOS v2.2.9 e v3.0.0 (VSH229E.ZIP e SCN-300E.ZIP). All'interno della stessa directory ritroverete anche il VirusScan per Windows 95 v3.0.0, che qui ripropongo unicamente per tutti quei lettori che non avessero acquistato il precedente Silver Disk. Di mese in mese cercherò di proporvi gli aggiornamenti più recenti: per il momento sappiate che è con questi programmi che è stato testato il Silver Disk di questo mese…

TEMI PER WINDOWS 95

In questo numero sul nostro CD trovate una serie di Temi per Windows 95 dedicati a diversi personaggi o eventi. Per la loro installazione si deve semplicemente decomprimere il file ZIP prescelto e copiare tutti i file ottenuti nella sottodirectory THEME di Microsoft PLUS. Tipicamente il percorso è "C:\PROGRAMMI\PLUS!\THEMES" dopo di che si andrà nel pannello di controllo e si selezionerà il programma "Temi del Desktop" con il quale si sceglie il tema da utilizzare nella lista proposta. È possibile anche provare solamente una tema decomprimendo il file ZIP in una cartella e cliccando due volte sul file con estensione .THEME, per mantenerlo nel sistema si dovrà provvedere allo spostamento dei dati nella cartella sopra citata. Per fare questo ricordiamo che il mese scorso abbiamo pubblicato Theme Installer che come ricorderete installa automaticamente i file nel posto giusto su disco fisso. Per chi lo volesse utilizzare ricordiamo che è sufficiente cliccare con il tasto destro del mouse su di un file .THEME perché appaia nel menù contestuale la voce Install. Una precisazione importante, i file sono in formato ZIP e devono essere

SANGUE, SUDORE E LACRIME

Blood è un'immersione nell'incubo di una battaglia contro i più mostruosi esseri viventi e morti.

Affronterai topi, pipistrelli, ragni, zombi, gargoyles e altri simpatici personaggi che cercheranno di impedirti di raggiungere il Cuore del Regno Scuro e fermare il perfido Tchernobog.

BLOOD

PROVA IL TERRORE!!!

CD-ROM

REQUISITI TECNICI:
PC486,
66 Mhz,
8Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X,
SOUNDBLASTER COMPATIBILE.

£ 99.900

EIDOS
INTERACTIVE

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MARVEL COMICS®

L'UOMO-RAGNO®

UN'AVVENTURA RICCA DI AZIONE ANIMATA IN 3D CON SEQUENZE IN REALTA' VIRTUALE: NELLE VESTI DELL'UOMO RAGNO E PETER PARKER SMASCHERA IL DIABOLICO PIANO DEL DOTT. OCTOPUS E DEI SUOI COMPLICI E SALVA LA CITTA' DI NEW YORK.

- 11 SEQUENZE DI COMBATTIMENTO, 6 AVVENTURE IN UNA CON 6 DIVERSI SVILUPPI, 4 LIVELLI DI DIFFICOLTA'.
- FONDALI IN 3D, ANIMAZIONI MOZZAFIATO, MUSICHE ORIGINALI E UN CAST D'ECCEZIONE.

I Sinistri Sei™

Software&Co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

MARVEL COMICS®

BYRON PREISS MULTIMEDIA

BROOKLYN MULTIMEDIA

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

MARVEL COMICS, SPIDER-MAN, PETER PARKER, MARY JANE WATSON-PARKER, HOBGOBLIN, DR. OCTOPUS, VULTURE, MYSTERIO, CHAMELEON, SHOCKER AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION. COPYRIGHT © 1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1996 BYRON PREISS MULTIMEDIA COMPANY, INC. BROOKLYN MULTIMEDIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BYRON PREISS MULTIMEDIA COMPANY, INC. WINDOWS IS A REGISTERED TRADEMARK OF MICROSOFT CORPORATION.

Smerigliate Facce da TGM,

Sdopo la divagazione del mese scorso, rieccoci qui a commentare una rubrica che è finalmente tornata a occupare lo spazio che le compete. Questa volta abbiamo infatti due filmati e, era ora, anche le foto. Siccome tanto già so che anche questo mese non riuscirò mai a restare entro il limite dei 4.000 caratteri che dovrebbero comporre ogni singola pagina di TGM (mi consola comunque il fatto che neanche gli altri ce la facciano), passiamo subito al dunque, anzi, al "quid", come direbbe Claudio Todeschini (a proposito, qui in redazione è già diventato un modo di dire).

Come al solito ci troviamo puntuali a commentare un episodio di "**Ubercity Vice**", poliziesco in più puntate che purtroppo, se non ricordo male quanto mi è stato detto, dovrebbe volgere al termine entro la fine di questa estate. Nico è sempre braccato dai poliziotti dell'UPI e sostanzialmente tutto il filmato è incentrato sull'inseguimento che dovrebbe portarne alla cattura: scazzottate, sparatorie e fughe in macchina saranno quindi ancora presenti in quantità industriale, e ci sarebbe da godersi questi scorci di cinematografia contemporanea se non fosse che molto spesso le immagini risultano difficili da decifrare, visto che la luce manca quasi totalmente. Io di mio ho provato a schiarire alcune sequenze del 40%, però di miracoli non sono riuscito a farne. Prima di passare al video successivo, una piccola domanda: ma secondo voi quanto sono furbi i poliziotti del UPI? Guardate il filmato e sappiatemi dire. Cioè, tre ore di preparazione e segnali in codice, poi uno mette la retro e se la svigna: mah...

L'immagine mi è arrivata il 9 dicembre e io la inserisco adesso: so di non essere il massimo del tempismo, ma che ci volete fare? Per la cronaca, la Faccia da TGM che vedete qui baldanzosamente ritratta è Roberto Galbiati di Cassago "B.za" (che stia per Brianza?): ha 15 anni, non voleva fare i compiti di latino e così ha pensato a me facendosi scattare questa foto. Bravo!

E' giunto ora il momento di "**Dylan Caz vs. Terminator**", un breve, sconclusionato ma divertente filmato che mi ripromettevo di proporvi da mesi. Al di là della trama (un semplice pretesto per fare casino), ci sono due sequenze (quella del triciclo e quella della "battuta") che mi hanno riportato indietro di qualche mese, quando tutti i video che facevano capolino nella nostra rivista presentavano quell'artigianalità che ne rappresentava al tempo stesso pregio e difetto. Direi che questo filmato di Massimiliano Consigli e Federico Griggio rappresenti il giusto compendio a Ubercity Vice, indubbiamente la serie più "professionale" che abbia mai fatto parte di Facce da TGM.

Roberto Stella è uno che mena...

Come sapete anche voi, però, i filmatile videocassette che mi arrivano ogni mese sono ben più di quanto possa presentarvi, motivo per cui si rende necessario un piccolo "Facce da TGM in brevis" nel quale parlare di tutti quei video che potrebbero un giorno comparire sulla nostra rubrica.

Partiamo allora con "**I Chipster**", di Adriano Rodilosso e Andrea del Bene, una rivisitazione scalcinata ma divertente dei CHiPs, telefilm che magari i giovanissimi non ricorderanno ma che ha senz'altro lasciato un segno ben preciso nella mia generazione (se a tutt'oggi possiedo solo una moto e non la macchina, ci sarà pure un motivo). Un ladro compie un furto, i due "pulotti" indagano e, nel corso delle loro ricerche, vengono derubati dei motorini. Si viene a scoprire che il ladro è un certo Duke Nukem: i nostri eroi lo rintracciano, beccano il responsabile e, dopo una maxi-rissa, si riappropriano del maltolto.

Segue una divertentissima sequenza di chiusura e quindi i titoli di coda: ora, sarò anche stordito, ma il ladro dell'appartamento non se lo fila più nessuno? Oppure era sempre Duke Nukem?

Boh! Comunque sia, "I Chipster" mi è piaciuto, perché rappresenta un altro esemplare delle prime generazioni dei filmati di Facce da TGM, fatti in casa e belli "ruspanti" come piacciono a molti di voi. Sono attualmente indeciso se metterlo o meno in futuro su qualche Silver Disk, dato che c'è una sequenza nella quale, quando i due "poliziotti" riferiscono al loro capo di essersi fatti derubare, questi se ne esce con una serie di imprecazioni tra le quali un bestemmione "smozzicato" che necessiterebbe del famoso "beep" censorio. In linea teorica una sciocchezza, in fase pratica un vero e proprio sbattimento: vedremo...

Ma cambiamo completamente genere a passiamo al divertentissimo "**Star Trek – the worst generation**" di Massimiliano Conte, un filmato veramente divertente che ha rapidamente scalato tutte le mie personalissime classifiche di gradimento al punto che troverà molto presto collocazione nei solchi argentei del Silver Disk: "Inizialmente doveva essere tutta un'altra cosa, così si potrebbe riassumere il primo episodio (alquanto sperimentale) di "STAR TREK -the worst generation". Fu nel lontano inverno del 1995 che Massimiliano Conte, forte dell'appoggio di numerosi amici, cominciò la stesura della prima sceneggiatura.

L'idea originale prevedeva un singolo cortometraggio di circa venti minuti nel quale un nutrito gruppo di personaggi avrebbe consentito grande varietà di situazioni: il Capitano Pier-Pierre Pillard... il primo ufficiale William T. Cracker... l'androide Idiota... l'ufficiale della sicurezza Wuff... la dottoressa Beverly Pusher... suo figlio Pugsly Pusher... l'ingegnere capo Jordan La Forge e il timoniere Helder. Purtroppo il tentativo di realizzare questo primo filmato naufragò miseramente nel corso delle riprese effettuate a Pasqua '96: il rapporto tra i mezzi a nostra disposizione (sia umani che materiali) e la vastità del progetto non era stato valutato in maniera corretta". Ebbene, aggiungo io, meno male che le cose sono andate così: in rotta nello spazio, l'Enterp... ehm, il Titanic incrocia un oggetto sconosciuto. Dopo attente analisi emerge che questo "corpo estraneo" altri non è che Babbo Natale che sta recapitando i regali (tutto il filmato è infatti permeato di un certo spirito natalizio), e da qui prende piede la storia: lo Spock della situazione (Scoop), che non crede a certe leggende popolari (lui pensa che esista Papà Vulcano), ne propone subito l'abbattimento, gettando il Capitano Cracker in preda allo sconforto più nero, visto che questi crede ancora a Babbo Natale. Da ciò nascerà una serie di gag veramente divertenti che non vi anticipo per non togliervi il gusto di scoprirle tra un mese.

Dylan Caz si sta avviando verso la sua Porsche: purtroppo per noi, però, una triste verità ci attende...

Visto quanto già scritto (troppo), stavo pensando di concludere qui l'angolo dedicato ai commenti dei filmati, ma di fronte a una lettera che inizia con "Santissimo Stefano" potevo trattenermi dal proseguire? Ecco allora "**I Ragazzi del Muletto**", un video da 11 minuti scarsi tutto incentrato su Grand Prix 2 di Geoff Crammond, nel quale hanno recitato Luca Zaratti, Fabio Gaetani, Walter Stellino, Ferruccio Serraglia, Francesca e Silvia (queste ultime in veste di "special guest"). Di tutti i filmati su GP2 che mi sono arrivati (e che ho scartato), questo è il più divertente e anch'esso, indubbiamente, finirà prima o poi sul Silver Disk: tutto sta a vedere quando. Ovviamente le cassette che ancora devo "recensire" sono molte di più di queste tre delle quali vi ho appena parlato, ma resta il fatto che lo spazio stringe, i font si restringono e, se non voglio costringervi a leggere questa rubrica con la lente d'ingrandimento, è meglio che passi decisamente al breve commento delle foto che troverete all'interno della dir \FACCETGM\FOTO: partiamo con Virgilio Alberto (cartella \ALBERTO) che mi manda tre spassose immagini di alcuni suoi amici e amiche "extraterrestri" prese l'estate scorsa (**mare.jpg**, **mare2.jpg**, **mare3.jpg**). Sono tutte molto simpatiche, per cui direi che si possono guardare, così come le foto di Roberto Stella (\STELLA, prese nel lontano Carnevale del 95), da un lato l'ennesima variazione sul tema di Mortal Kombat, dall'altro un perfetto esempio di dove si possano spingere le Facce da TGM. A me sono veramente piaciute, soprattutto la **mk.gif**. Chiudiamo infine questa rassegna di demenza su carta Kodak con l'immancabile Stefano Trojani, col quale, già che ci sono, mi scuso per non aver risposto ad alcune sue E-mail: la foto si chiama **discreto.jpg** non a caso, visto che dev'essere stato senza dare nell'occhio che il nostro improvvisato "reporter" ha scattato l'immagine di questa bellezza che qui vediamo immortalata.

Ecco cosa succede alla UPI quando ci si accorge di aver finito la scheda del telefono...

E con questo è tutto...

Stefano Silvestri

E' DISPONIBILE NEI COMPUTER SHOP SOTTOINDICATI:

VALLE D'AOSTA / PIEMONTE - IL MULTIMEDIALE - AOSTA - TEL. 0165/363535 . ROSSI COMPUTER - CUNEO - TEL. 0171/603143 . ALEX COMPUTER - TORINO - TEL. 011/4031114 . EVOLUZIONE COMPUTER & GAMES - TORINO - TEL. 011/4343110 . PLAY GAME SHOP - TORINO - TEL. 011/812756 . QUEEN COMPUTER - TORINO - TEL. 011/3185666 . BIT INFORMATICA - CIRIE' (TO) - TEL. 011/9205455 . ALEX COMPUTER C/O C.C. "LE GRU" - GRUGLIASCO (TO) - TEL. 011/7708951 . COMPUTER WORK - ORBASSANO (TO) - TEL. 011/9031567 . MEGA-LO-MANIA - VERCELLI - TEL. 0161/251981.

LIGURIA - A & B COMPUTER WORLD - GENOVA - TEL. 010/592251 . CD MANIA - GENOVA - TEL. 010/540397 . NUOVA IMPUT - GENOVA - TEL. 010/6982797 . VIDEO PARK - GENOVA - TEL. 010/541918 . F.LLI PAGLIALUNGA - RAPALLO (GE) - TEL. 0185/273289 . OFFICE & GAMES - IMPERIA - TEL. 0183/299191 . ALL INFORMATICA - SANREMO (IM) - TEL. 0184/506500 . MICRODATA SHOP - SANREMO (IM) - TEL. 0184/505255 . BLASTER - SAVONA - TEL. 019/813140 . HOME DIGIT - SAVONA - TEL. 019/819068 . BYTE & BAUDE - ALBISSOLA M. (SV) - TEL. 019/4002004.

LOMBARDIA - MEGABYTE - BERGAMO - TEL. 035/402402 . CD TIME - BRESCIA - TEL. 030/3760739 . MASTER INFORMATICA - BRESCIA - TEL. 030/3773693 . MEGABYTE - BRESCIA - TEL. 030/3770200 . MEGABYTE - DESENZANO (BS) - TEL. 030/9911767 . LAGO - COMO - TEL. 031/300174 . FUMAGALLI - LECCO - TEL. 0341/363341 . BCS - MILANO - TEL. 02/8464960 . LOGIC - MILANO - TEL. 02/29523008 . NEWEL - MILANO - TEL. 02/39260744 . NEW ITVA - MILANO - TEL. 02/26826234 . PHOTO DISCOUNT - MILANO - TEL. 02/437058 . PLAYMARKET - MILANO - TEL. 02/76001348 . RIVOLA - MILANO - TEL. 02/6693362 . SOFTWARE UNIVERSE - MILANO - TEL. 02/4230010 . TC SISTEMA - MILANO - TEL. 02/76084 . WAREHOUSE - MILANO - TEL. 02/29516677 . LOGIC - BOVISIO (MI) - TEL. 0362/559407 . MICRONIX - CINISELLO B. (MI) - TEL. 02/66018116 . PENATI - CORBETTA (MI) - TEL. 02/9779401 . MICRONIX - CORSICO (MI) - TEL. 02/45100171 . SERDATA C/O EDP - NERVIANO (MI) - TEL. 0331/356115 . BIT LINE - RHO (MI) - TEL. 02/93504891 . GIOCACOMPUTER - SEREGNO (MI) - TEL. 0362/222591 . FLOPPY - VARESE - TEL. 0332/282389 . MASTER PIX - BUSTO ARSIZIO (VA) - TEL. 0331/620430.

TRIVENETO - ELCOM SHOP - MONFALCONE (GO) - TEL. 0481/411840 . CENTRO INFORMATICO TRIESTINO - TRIESTE - 040/773776 . MURRISOFT - TRIESTE - TEL. 040/369441 . VIDEOLANDGAMES - TRIESTE - TEL. 040/36999 . CASA DEL BIMBO - UDINE - TEL. 0432/510201 . TERMINAL SYSTEM SHOP C/O C.C. ALPE ADRIA - CASSACCO (UD) - TEL. 0432/880133 . HIDEA C/O C.C. FRIULI - TAVAGNACCO (UD) - TEL. 0432/572844 . TERMINAL SYSTEM SHOP C/O C.C. CITTA' FIERA - TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) - TEL. 0432/540302 . MUSIC CENTER - GARDOLO (TN) - TEL. 0461/960011 . COMPUTER SHOP C/O C.C. GIOTTO - PADOVA - TEL. 049/8074575 . COMPUTER SHOP C/O C.C. I GIARDINI DEL SOLE - CASTELFRANCO VEN.(TV) - TEL. 0423/720419 . GUERRA COMPUTER C/O C.C. VALLECENTER - VENEZIA - TEL. 041/5969007 . CENTRI VENDITA FAGGIAN - CAMPONAGRA (VE) - TEL. 041/462312 . GP SHOP (C/O PUNTI VENDITA) - MESTRE (VE) - TEL. 041/5330130 . GUERRA COMPUTER - MESTRE (VE) - TEL. 041/5348315 . HIDEA C/O C.C. AUCHAN - MESTRE (VE) - TEL. 041/970220 . TESTOLINI - MESTRE (VE) - TEL. 041/985540 . GUERRA COMPUTER (C/O PUNTI VENDITA) - ZELARINO (VE) - TEL. 041/986650 . COMPUGAMES - VERONA - TEL. 045/596068 . GRUPPO AF - LEGNAGO (VR) - TEL. 0444/267022 . COMPUTER SHOP C/O C.C. PALLADIO - VICENZA - TEL. 0444/239270 . MULTIMEDIA STORE - VICENZA - TEL. 0444/327256 . MUSIC TARGET - T. DI QUARTESOLO (VI) - TEL. 0444/267016 . DTOP EUROPE - CORNEDO (VI) - TEL. 0445/446501.

EMILIA ROMAGNA - BRAIN PUMP - BOLOGNA - TEL. 051/6145210 . COMET - BOLOGNA - TEL. 051/6079201 . COMET - BUDRIO (BO) - TEL. 051/800303 . COMET - IMOLA (BO) - TEL. 0542/628055 . COMET - FERRARA - TEL. 0532/900855 . COMPUTER VIDEO CENTER - FORLI' - TEL. 0543/663888 . NERI PUNTO GAMES - FORLI' - TEL. 0543/401115 . COMET - MIRANDOLA (MO) - TEL. 0535/21558 . ZANICHELLI - PARMA - TEL. 0521/229692 . COMPUTERLINE - REGGIO EMILIA - TEL. 0522/432679 . COMET - RIMINI - TEL. 0541/771236 . COMET - RICCIONE (RN) - TEL. 0541/644666 . ELECTRONICS - SERRAVALLE (RSM) - TEL. 0549/900416.

TOSCANA - PROXIMEDIA - AREZZO - TEL. 0575/33445 . EUROMEDIA - S. G. VALDARNO (AR) - TEL. 055/9121021 . HOBBYTRONICS - FIRENZE - TEL. 055/2349529 . PUNTO SOFT - FIRENZE - TEL. 055/700022 . PUNTO SOFT 3 - FIRENZE - TEL. 055/4361522 . TELEINFORMATICA TOSCANA - FIRENZE - TEL. 055/714824 . IL COMPUTER - LIDO DI CAMAIORE (LU) - TEL. 0584/618200 . FLOATING POINT - MASSA - TEL. 0585/45078.

MARCHE / UMBRIA - CD OFFICE - ANCONA - TEL. 071/2800991 . CIEM - TORGIANO (PG) - TEL. 075/394348 . UGLY KID - TERNI - TEL. 0744/406633 . WIZARD POINT - TERNI - TEL. 0744/305525.

LAZIO - PROFESSIONAL SOFTWARE - CASSINO (FR) - TEL. 0776/312313 . CART & SERVICE - LATINA - TEL. 0773/660093 . KEY BIT - LATINA - TEL. 0773/489551 . ASSO - ROMA - TEL. 06/40501517 . BIT SHOP - ROMA - TEL. 06/3335551 . DISCOTECA FRATTINA - ROMA - TEL. 06/6791493 . FB COMPUTERS - ROMA - TEL. 06/36001004 . FULL SERVICE - ROMA - TEL. 06/71584507 . GARMAN GRECIA - ROMA - TEL. 06/6832251 . GI.GI. WATCH ELECTRONIC - ROMA - TEL. 06/44243865 . GIOCOFOLLIA - ROMA - TEL. 06/4746415 . IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE - ROMA - TEL. 06/39725125 . M. ELECTRONIC C/O C. C. 'I GRANAI' - ROMA - TEL. 06/51955751 . METROIMPORT NEW - ROMA - TEL. 06/3227600 . MICROCENTER - ROMA - TEL. 06/5296330 . MICROCENTER C/O C.C. 'LA ROMANINA' - ROMA G. RACC. A. USCITA 20 - TEL. 06/7234549 . MICROCENTER - ROMA OSTIA LIDO (RM) - TEL. 06/5612950 . MICROSISTEMI - ROMA - TEL. 06/55269782 . M.M. SOFTWARE E COMPUTERS - ROMA - TEL. 06/5684608 . MULTIMEDIA STUDIO - ROMA - TEL. 06/86321950 . NO F.E.A.R. - ROMA - TEL. 06/6787542 . ODIS - ROMA - TEL. 06/7016436 . O.T.S. ROMA - TEL. 06/3232892 . P.C.C. COMPUTER HOUSE - ROMA - TEL. 06/2147260 . PULSAR - ROMA - TEL. 06/77206829 . REDWOOD - ROMA - TEL. 06/70450708 . TECNOLOGIE INFORMATIVE E MULTIMEDIA - ALBANO LAZIALE (RM) - TEL. 06/9304503 . DITTA SAVINI VINCENZA - CIVITAVECCHIA (RM) - TEL. 06/24882 . G.P.L. SOFT - POMEZIA (RM) - TEL. 06/9120571 . A.V.C. SHOP SERVICE - TIVOLI (RM) - TEL. 0774/333731 . S.B.M. COMPUTER - VILLALBA DI G. (RM) - TEL. 0774/354191.

CAMPANIA - MULTIMEDIA - AVELLINO - TEL. 0825/21599 . M.F.C. QUAGLIA - NAPOLI - TEL. 081/5108795 . SOFTLAND - NAPOLI - TEL. 081/5565522 . INFORMATICA ESSE - PORTICI (NA) - TEL. 081/7765611 . DAFNE SISTEMI - TORRE ANNUNZIATA (NA) - TEL. 081/5363304.

PUGLIA - WILLIAM'S COMPUTER CENTER - BARI - TEL. 080/5574247 . COMPUTER SHOP - BARLETTA (BA) - TEL. 0883/521794 . MR SYSTEM SERVICE - BISCEGLIE (BA) - 080/8753503 . DI CRISTOFARO MATTEO LEONE - MANFREDONIA (FG) - TEL. 0884/581823.

SICILIA - COMPUTER MARKET - CATANIA - TEL. 095/535928 . POLICAD - CATANIA- TEL. 095/530159 . ABACUS - PALERMO - TEL. 091/307383 . HOME COMPUTER - PALERMO - TEL. 091/512745.

PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: COMPUTER DISCOUNT PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: . BOLOGNA - TEL. 051/375682 . FIRENZE - TEL. 055/574608 . GENOVA - TEL. 010/6444929 . MILANO 1 - TEL. 02/33105690 . MILANO 2 - TEL. 02/59901475 . TORINO 1 - TEL. 011/7715858 . TORINO 2 - TEL. 011/6509531 . PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: Media Market C/O C.C. 'CURNO' - CURNO (BG) - TEL. 035/461117 . C/O C.C. SHOPVILLE G. RENO - CASALECCHIO DI RENO (BO) . C/O C.C. 'MIRABELLO' - MIRABELLO DI CANTU' (CO) - TEL. 031/734831 . C/O C.C. 'FIORDALISO' - ROZZANO (MI) . C/O C.C. 'GRANDEMILIA' - MODENA . C/O C.C. 'PESCARA NORD' - CITTA' S. ANGELO (PE) - TEL. 085/95824 . PISA - TEL. 050/541101 . C/O C.C. 'MONTEBELLO' - MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - TEL. 0383/892940 . C/O C.C. 'RUBICONE' - SAVIGNANO SUL RUBICONE (RN) - TEL. 0541/348881 . GALLARATE (VA) - TEL. 0331/770776 . PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: METRO BARI - TEL. 080/5344466 . CASTEL MAGGIORE (BO) - TEL. 051/708711 . BOLZANO - TEL. 0471/240511 . BRESCIA - TEL. 030/34041 . CAGLIARI - TEL. 070/529021 . SESTO FIORENTINO (FI) - TEL. 055/32871 . BOLZANETO (GE) - TEL. 010/73031 . CESANO BOSCONE (MI) - TEL. 02/486061 . CINISELLO BALSAMO (MI) - TEL. 02/617921 . S.DONATO M. (MI) - TEL. 02/51711 . PARMA - TEL. 0521/965111 . PISA - TEL. 050/979711 . ROMA AURELIA (RM) - TEL. 06/664971 . ROMA CECCHIGNOLA (RM) - TEL. 06/502861 . ROMA LA RUSTIA (RM) - TEL. 06/229371 . TORINO - TEL. 011/2298411 . MONCALIERI (TO) - TEL. 011/681401 . CASTELLANZA (VA) - TEL. 0331/335111 . MESTRE (VE) - TEL. 041/2918411 . VERONA - TEL. 045/583022 . PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: MONDADORI INFORMATICA BOLOGNA - TEL. 051/235603 . BRESCIA - TEL. 030/3771671 . MILANO - TEL. 02/55192210 . PALERMO - TEL. 091/6110106 . PISA - TEL. 050/24747 . ROMA - TEL. 06/70491871 . TORINO - TEL. 011/5808197 . PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA: VOBIS

ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK AND INTERSTATE '76 IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. © 1997 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

SIAMO NEL 1976... UN 1976 DIVERSO.

DAVANTI A TE SI ESTENDONO MIGLIA E MIGLIA DI DESERTO, QUELLO DEL SUD-EST AMERICANO. IL ROMBO ASSORDANTE DEL MOTORE SQUARCIA IL SILENZIO MENTRE PREMI CON DECISIONE SULL'ACCELERATORE.

E' TEMPO DI DARCI DENTRO!

IL TUO RUOLO:
UN VIGILANTE DELLA STRADA.

IL TUO SCOPO:
VENDICARE UNA MORTE.

IL TUO MEZZO:
UNA PICARD PIRANHA.

Interstate '76™

Ti misuri con uno spietato mercenario, ANTONIO MALOCHIO, che si muove con il preciso compito di sabotare le ultime riserve strategiche di greggio. C'è chi ha provato a fermarlo... e ha pagato con la vita.

ADESSO TOCCA A TE, IN UN INFERNO CHE STA PER ESPLODERE!

software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

MANUALE IN ITALIANO
PC CD- ROM

TGM NEWS

APPLE, LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA

E' il momento della ripresa in casa Apple, dopo lo shock generato dall'annuncio dei 4.100 licenziamenti stabiliti da Gilbert Amelio. In realtà, si tratta di uno shock su scala ridotta, visto che una decisione di questo tipo era attesa da mesi: non a caso, le azioni della compagnia a Wall Street hanno tenuto, perdendo soltanto un punto la mattina seguente la notizia. Il centro di maggior interesse sembra ora essere la questione del sistema operativo, visti anche i precari bilanci presentati da Apple. La nuova versione del sistema operativo, nome in codice Rhapsody, è tuttora prevista per l'estate. Intanto, si attende con trepidazione l'invio delle prime lettere di licenziamento, questione sulla quale i dirigenti della compagnia californiana mantengono il massimo riserbo. Un fitto giro di e-mail sul network interno della compagnia ha però già preso il via, e i dipendenti in odore di dipartita si scambiano saluti e rimpianti. Un primo giro di comunicazione ha avuto luogo a inizio settimana: un certo numero di impiegati ha ricevuto la notizia del licenziamento, che equivale a un periodo di preavviso di 60 giorni, durante il quale il dipendente può cercare assunzione presso un'altra azienda, continuando a ricevere il trattamento economico che gli è abituale. Un ufficio dedicato a coloro che devono lasciare la Apple è stato appositamente istituito al campus della compagnia, per fornire supporto e informazioni a coloro che devono trovare un nuovo impiego. A detta di molti, questi sono giorni "molto tristi" in casa Apple.
JP

ORACLE A PASSI DA GIGANTE

In seguito alla recente pubblicazione dei dati d'esercizio fiscale per il terzo trimestre, le azioni della Oracle hanno subito un deciso rialzo nelle contrattazioni borsistiche, guadagnando ben 4 punti e mezzo nella sola mattinata successiva all'annuncio del consuntivo. L'azienda ha infatti riportato un incremento del 16% per quanto riguarda i profitti, a fronte del timore da parte degli analisti che un generale calo del mercato database avrebbe potuto sortire effetti opposti. I guadagni, invece, si sono assestati a quota 169 milioni di dollari, pari a 25 cent per azione. Escludendo i costi legati all'acquisizione della Datalogix, il dato sale a quota $193 milioni, ovvero 29 cents per azione. Il fatturato ha toccato i $1.37 miliardi, rispetto ai $1.02 miliardi dello stesso periodo del 1996. Tutto questo grazie a una crescita del volume di licenze per i database prodotti da Oracle pari a circa il 32%, e a un incremento del 62% per quanto concerne le licenze di software di altro tipo. Il settore servizi e consulenze è cresciuto di pari passo, aumentando il proprio volume d'affari del 41%. Si tratta di dati che smentiscono il timore secondo cui il rallentamento del trimestre precedente avrebbe potuto continuare anche in questo. Nei passati tre mesi, infatti, la crescita del settore database si era fermata al 24.4%, contro il 38% pronosticato dagli analisti. Da ciò si era dedotto un teorema secondo cui l'intero mercato Unix, di cui Oracle controlla il 50% circa, fosse in fase di saturazione, cosa che evidentemente non corrisponde alla realtà dei fatti. "E' vero che la situazione non è rosea come, ad esempio, cinque anni fa, ma stiamo comunque attraversando un buon periodo", ha commentato Jeff Henley, CFO della compagnia. Ma il settore in cui Oracle sta dando i segnali più confortanti è quello dei sistemi a base Windows NT, che nel corso dei primi 9 mesi dell'anno fiscale '97 è cresciuto del 201%. Ma in questo campo, l'azienda deve entrare in concorrenza diretta con Microsoft, cosa che getta non poche ombre sulla sua possibilità di riuscita: il nuovo server database SQL della compagnia di Redmond sta infatti godendo di un aggressivo supporto promozionale. I dirigenti di Oracle, comunque, non sembrano preoccuparsi di questa minaccia, almeno per il momento.
JP

3COM SUPERA LE PREVISIONI

3Com ha pubblicato i dati di bilancio per l'esercizio fiscale del trimestre conclusosi lo scorso 28 febbraio: la compagnia ha riportato un fatturato pari a 768.8 milioni di dollari, il 30% in più rispetto al medesimo periodo dello scorso anno. I profitti hanno toccato quota 87.6 milioni di dollari, pari a 47 centesimi per azione, con una crescita del 17.4% rispetto al 1996, quando si erano fermati a 74.6 milioni di dollari. Alcune dichiarazioni del presidente della società, Eric Benhamou, secondo cui le vendite avevano subito rallentamenti nel corso del terzo trimestre, hanno fatto scegliere una linea prudente agli osservatori di mercato, che avevano infatti previsto guadagni stimati sui 46 cent per azione. Pare comunque che il periodo di transizione, che coinvolge l'intero settore del networking, non sia ancora terminato: ciò potrebbe risultare in un sostanziale contrazione delle entrate per le compagnie del campo durante il resto del 1997. Inoltre, la 3Com deve vedersela ora con la concorrenza di compagnie come la Intel, che stanno cominciando a entrare in un settore, quello delle network interface card, che è di importanza vitale per la stessa 3Com, visto che ne rappresenta il 40% del volume d'affari. La guerra al ribasso dei prezzi che potrebbe scaturire da questa rinnovata concorrenza potrebbe ulteriormente confermare una tendenza al ribasso cui la 3Com sembra destinata: non a caso le azioni della compagnia, sin dal momento dell'annuncio dell'acquisto di U.S. Robotics, hanno intrapreso una sorta di caduta libera. Facendo i dovuti calcoli, visto che l'importo di questa operazione verrà appunto pagato tramite scambio di capitale azionario, l'affare ha perso una larga fetta del suo valore. Infatti, i 6.6 miliardi di dollari calcolati sulla base di azioni da $39-1/8, sono divenuti poco più di 5.7 miliardi, visto il più recente valore dei titoli 3Com, stabile sui $33-5/8.
JP

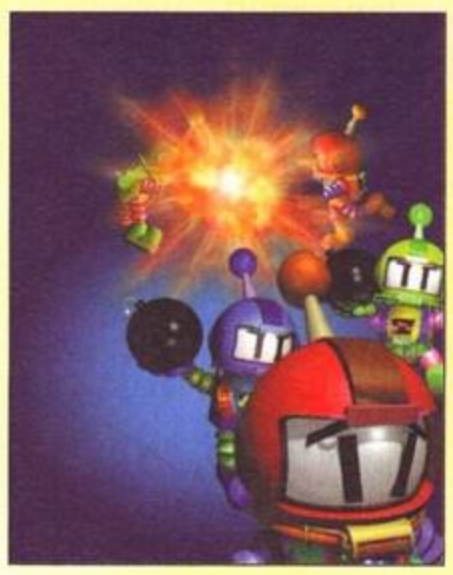
NETSCAPE E NOVELL INSIEME: NASCE NOVONYX

Netscape e Novell hanno annunciato l'intenzione di voler dare vita a una compagnia che sia frutto della cooperazione tra le due aziende, e il cui nome sarà Novonyx. Questa joint venture avrà come scopo principale la conversione del software per la gestione dei server SuiteSpot per il sistema di network IntranetWare di Novell, nel tentativo più generale di arginare l'ascesa di Windows NT come ambiente operativo per la gestione delle reti. I primi prodotti che nasceranno dall'accordo saranno le versioni per IntranetWare di Enterprise Server e FastTrack, previste per l'autunno. Lo share di mercato di Novell, nel settore dei sistemi operativi per network, si è notevolmente ridotto a favore di Windows NT negli anni recenti, anche per uno scarso supporto dalle compagnie produttrici di software. L'accordo appena stipulato potrebbe risollevare le sorti della compagnia, che peraltro già detiene la leadership nel campo delle reti locali, oltre che dare una mano alla stessa Netscape. In realtà, l'impressione generale degli osservatori di mercato è che la nascita di Novonyx servirà unicamente a incentivare gli utenti IntranetWare a proseguirne l'uso, piuttosto che invogliare un eventuale abbandono da parte di chi utilizza NT. E' stato inoltre annunciato che il CEO della compagnia sarà Eric Schmidt, attualmente a capo del settore tecnologico della Sun.
E quasi a voler rispondere a questo accordo, Microsoft e Hewlett Packard ne hanno a loro volta stipulato uno, sulla base di Windows NT, varando un programma che consente di semplificare la gestione dei sistemi professionali, riducendone i costi di amministrazione. Per fare ciò, le compagnie introdurranno sul mercato una serie di prodotti e soluzioni utili a aumen-

VOCI DI CORRIDOIO

DROIDI SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI

Vi ricordate di quell'Atomic Bomberman che aveva fatto godere dal divertimento la generazione di videodipendenti del 1989, la quale lo aveva persino eletto a "esperienza multiplayer definitiva"?
No? Allora eccovi un piccolo aiuto: prendete un labirinto grande quanto una schermata, composto da un'equa distribuzione di caselle distruttibili e indistruttibili, metteteci dentro un paio di androidi con qualche bomba in tasca e date il via al cronometro. I due (o più: si arriva fino a dieci metallici contendenti) provvederanno a depositare i loro ordigni nei crocevia più convenienti, facendo saltare in aria il materiale distruttibile presente sulle medesime linee verticale e orizzontale fino a raggiungere l'avversario per lucidargli il sorriso. Naturalmente il tutto sarà arricchito dai soliti fronzoli (sull'ordine della venticinquina) che non mancano mai in un videogioco ben fornito: granate, bombe controllabili, cariche maggiorate e cavolate extra che non mi sembra il caso di svelare in anticipo (sono cane e me ne rendo conto abbaiando). Va bene, ma chissà per quale motivo, sono convinto che di Atomic Bomberman non ve ne importa un grandissimo nulla; giusto?
Allora mettiamola in questi termini: il gioco arriva dal Super Nes, sul quale ha venduto molto (e se fa parte del vostro passato non potete ignorarlo soltanto perché quest'articolo l'ho scritto io) e nella sua nuova versione è disastrosamente stracolmo di umorismo demenziale alla potenza che preferite. Animazioni, voci e tutto il companatico a contorno si uniranno in fervida simbiosi per strapparvi la lacrima dalla risata (oppure qualcosa d'altro in caso di fallimento) e farvi cascare al suolo tramortiti. Come non menzionare poi la grande varietà di morti differenti (venticinque), ciascuna con la propria logica cretina?

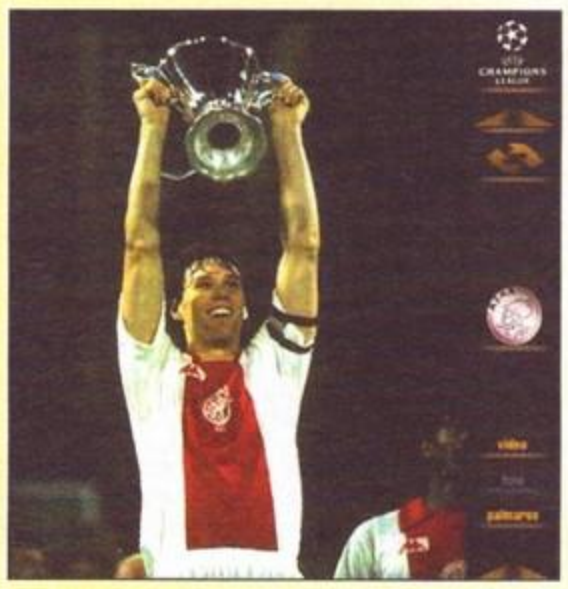


Non ci credete? Ok, ci credete, ma non vi interessa ancora.
E allora buttiamola sull'impatto grafico che -lasciatevi finire- ancora in fase embrionale promette qualche gingillo in più: milioni e milioni di stazioni Silicon Graphics sono state adoperate per modellare oggetti e personaggi, i quali avranno frame differenti in base ai power-up raccolti. In generale, quindi, saranno presenti due modalità di visualizzazione differenti, una impostata sullo stile classico (cioè il brutto&nostalgico), l'altra indirizzata alla rappresentazione tridimensionale (della quale, purtroppo, non abbiamo immagini). Le risoluzioni grafiche supportate saranno parecchie: dalla 640X480 alla 2milioniX2milioni su schermo gigante con pin-up semi-biotte che vi domandano ogni cinque minuti se gradite un drink o dell'altro (se non la si butta sull'erotico, qui l'attenzione cala).
Ora che vi vedo un poco più arzilli posso concludere felicemente segnalandovi la data di consegna: giugno 1997.

Massimo "XAM" Svanoni

COPPA DEI CAMPIONI O CHAMPIONS LEAGUE?

La Mozart, casa editrice specializzata nella realizzazione di titoli multimediali dedicati al mondo del calcio, sta per pubblicare un CD-ROM che documenterà minuziosamente la storia di una delle più prestigiose competizioni calcistiche, la Coppa Campioni. Questo titolo, che non a caso si chiamerà "Campioni d'Europa", è stato designato dall'UEFA quale CD-ROM ufficiale della Champions League per la stagione 1996/97. Chiariamo comunque subito che i dati a disposizione non riguarderanno esclusivamente l'ultima edizione, bensì tutte le partite disputate fin dal lontano 1955.
L'opera multimediale si articola in quattro sezioni. La prima si intitola "Campioni di sempre" e presenta la storia delle otto squadre che quest'anno sono state ammesse al torneo in qualità di teste di serie (ehi, tranquilli, non è un'offesa), vale a dire Ajax, Atletico Madrid, Auxerre, Borussia Dortmund, Juventus, Manchester United, Milan e Porto. Per ognuna di queste vengono presentate fotografie, filmati e documenti storici.
Vi è poi un'altra sezione dedicata, invece, all'edizione di quest'anno della Champions League: qui sarà a disposizione una marea di informazioni relative ai sedici club che prenderanno parte all'edizione 1996/97, nonché tutti i risultati fino ai quarti di finale. Nella stessa parte sarà inoltre disponibile la presentazione di ogni squadra, composta dalla rosa ufficiale e dalle schede personali, con tanto di ritratto e dati sulla carriera, di circa trenta giocatori per ogni club. E se la sezione dedicata alla versione più recente del torneo presenta un insieme di immagini, video e statistiche relative alle Champions League disputate finora, l'ultima parte è la galleria dedicata a oltre quarant'anni di Coppa dei Campioni. Anche in questo caso sarete appagati da un filmato di quattro minuti circa, che ripercorrerà i momenti indimenticabili di questa popolare competizione, e da un'infinità di statistiche che vi illustreranno, gol per gol, ogni partita (dal 1955 al 1991).



Tirando le somme, questo CD contiene una quantità incredibile di documentazione: pensate, ben quattrocento schede tecniche di giocatori, oltre trenta minuti di filmati e duecento fotografie. Come se non bastasse, il tutto è accompagnato da cinquanta pagine di testo e un totale di cento schede grafiche imbottite di statistiche d'ogni genere.
Campioni d'Europa sarà disponibile in versioni multi-standard per Windows (3.1 o superiore) e Macintosh. Per quanto riguarda i PC, la configurazione minima consiste in un 486 a 66MHz con 8 MB di RAM, lettore CD-ROM a doppia velocità, una scheda video a 256 colori e una scheda audio compatibile Sound Blaster. Se avete invece un Macintosh, allora controllate che sia almeno un LC 475 con 8 MB di RAM e lettore CD-ROM.
Come potete vedere dalle immagini qui a fianco, l'aspetto grafico è ben curato e l'interfaccia è molto intuitiva. Durante la consultazione di questo CD sarete accompagnati dall'inno ufficiale degli appuntamenti di Champions League (tanto per intenderci, quel coro lirico che si sente prima che inizi la partita). Insomma ogni aspetto è stato curato nei minimi particolari, al fine di ricreare quell'atmosfera carica di tensione tipica degli appuntamenti di coppa.
Siete dunque degli inguaribili nostalgici e assetati di ogni genere di statistica riguardante il calcio? Allora questo è il titolo che fa per voi.
Se poi siete, come nel mio caso, tifosi milanisti, allora, a maggior ragione, non vi rimane altro da fare che rituffarvi nei ricordi dei tanti successi europei collezionati negli ultimi anni, cercando di dimenticare le brutte figure rimediate quest'anno.

Alex Polli

NOTIZIE DAL FUTURSHOW

Come vi avevamo preannunciato un paio di mesi or sono, dal 9 al 13 aprile scorso si è tenuta presso il quartiere fiera di Bologna la seconda edizione del Futur Show, un interessante appuntamento col mondo della multimedialità, dell'informatica, della fotografia e, perché no, dei videogiochi. Lo spazio espositivo, che occupava quattro padiglioni, ha dato la possibilità a centinaia di aziende di presentare e/o vendere i loro prodotti ai visitatori, giunti a migliaia nei cinque giorni della kermesse. Diversi i nomi di richiamo: CTO, Telecom Italia, Radio Dee Jay, Vobis, Stream, Giocheria, Ubisoft, Fuji, Repubblica, Mondadori Informatica, De Agostini, Xenia... Insomma, il meglio del made in Italy e del mondo in vetrina.
Diverse le celebrità intervenute, provenienti dal mondo dello sport (Alberto Tomba), dello spettacolo (Pavarotti, ecc.) e della scienza (Rita Levi Montalcini), che hanno catalizzato l'interesse di visitatori e giornalisti presso lo spazio congressi. Dal punto di vista delle novità presentate, purtroppo, non c'era gran che: probabilmente le aziende preferiscono attendere appuntamenti più consolidati quali ad esempio lo SMAU, tuttavia di sostanza ve n'era parecchia (e con questo non intendo riferirmi solo alle standiste, davvero d'eccezione e meritevoli di più d'una menzione). Telecom Italia, oltre ad allestire una discoteca multipista in miniatura, ha mostrato tutta la sua nuova linea di offerte e servizi per cellulari GSM, oltre ovviamente a presentare in grande stile la sua nuova rete TIN, il provider Telecom Italia Net, nato dalla fusione di Telecom On Line e Video On Line. Accanto a loro, l'immediata concorrenza: Italia On Line presentava i suoi pacchetti e i suoi servizi per Internet, fornendo a tutti delucidazioni sui nuovi POP in apertura e sulle proprie tariffe.
Ma il Futur Show non è stato solo un appuntamento con ciò che ci riserva il futuro, e anzi ad attendere i visitatori c'erano anche due spazi espositivi di esclusivo appannaggio dei nostalgici: da una parte il Museo dell'Informatica metteva in vetrina vecchie "glorie" come i computer a 8-bit (tra cui il "lider maximo" Commodore 64, posto in una vetrina a sé con registratore, drive 1541 e stampante MPS-803), le foto dei primi calcolatori (in fiera non ci sarebbero stati), vecchie telescriventi computerizzate e via dicendo; dall'altra il Museo dei Videogiochi raccoglieva i coin-op più rappresentativi degli ultimi vent'anni (tra cui Q*bert, Pac Land, Grand Prix, Super Mario Bros e Out Run). Di medio interesse, infine, l'area UFO: troppo concentrata sull'aspetto cinematografico e con poca sostanza sui documenti reali.
Allo stand della Xenia, dotato di due Pentium 200MMX, Nintendo 64, Saturn e Playstation, e visitato da una folla di curiosi che vogliamo ringraziare indistintamente, si sono tenuti diversi tornei sui più svariati videogiochi, tra cui Pod, Quake e Micromachines. Abbiamo fatto due chiacchiere con i nostri lettori e siamo stati ripetutamente colpiti dalla iella più nera: di questo però ve ne parlerò nell'angolo di BovaByte...

Paolo Besser

Lo stand di Radio DeeJay, un'imponente struttura a forma di computer portatile da cui sono partite un sacco di iniziative. E in fondo dovevamo aspettarcelo dall'emittente radiofonica più seguita in Italia...

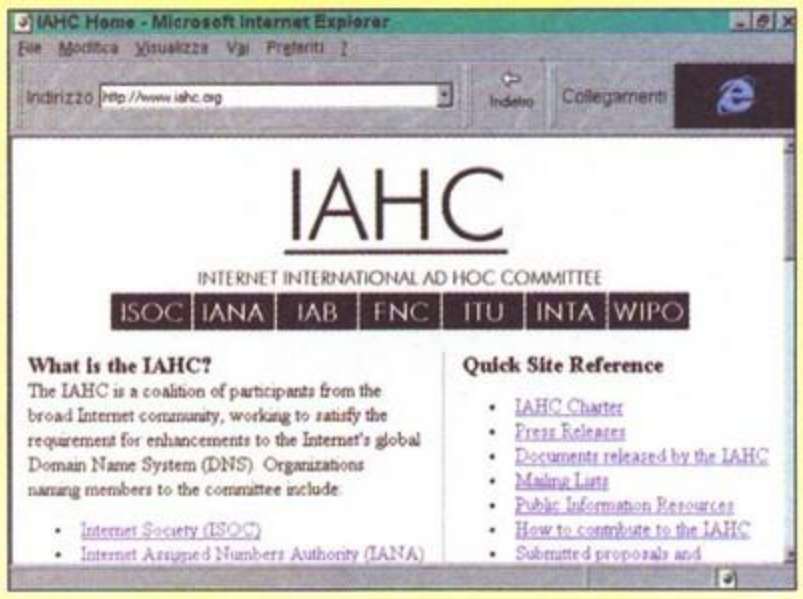
Ed ecco lo staff della Xenia Edizioni al gran completo (manca solo Veronica, la nostra abile quanto bella standista): dal basso, in senso orario, Stefano Lisi, Raffaele Sogni, Mirko Marangon, Paolo Besser e Matteo Villani.

Il Raffo tiene a bada concorrenti e visitatori durante uno dei quotidiani tornei che organizzavamo su questo o quel videogioco.

INTERNET EVOLUTION

Internet è sempre in costante cambiamento, ma in questi tempi si sta assistendo a una vera e propria rivoluzione, sia per quanto riguarda le applicazioni disponibili attraverso la tecnologia del WEB, sia per quanto concerne l'organizzazione fisica della rete stessa. Tra le grandi novità abbiamo sicuramente la revisione dei top-level domain, ossia l'ultima parte di un indirizzo, quella che ci dice la nazionalità o l'attitudine del sito: ad esempio il sito della Xenia, www.xenia.it, ha come TLD la sillaba "it", che sta ovviamente per "Italia". Tra non molto saranno aggiunti a quelli che già conosciamo molti nuovi domini, e più precisamente: ".firm" per indicare un'azienda commerciale, ".store" per la vendita di servizi on-line, ".web" per attività inerenti al World Wide Web, ".rec" per le attività ricreative, ".arts" per ciò che concerne arte, cultura e intrattenimento, ".info" per servizi di informazione, ".nom" per chi necessita di una denominazione personale. Sono 28 gli enti che si stanno occupando di mettere un po' di ordine, mentre prima il tutto era messo nelle mani di una sola azienda, la Network Solution. L'intero progetto di riforma risiede però negli uffici dell'International Ad Hoc Committee, una commissione che pubblica gli aggiornamenti relativi a questo lavoro all'indirizzo http://www.iahc.org. Le eventuali problematiche che usciranno da quest'opera di revisione saranno infine valutate da un apposito ente che risiede a Ginevra, l'Intellectual Property Organization Arbitration and Mediation Center.
Venendo alle problematiche relative al nostro continente, mi sembra doveroso segnalare l'accordo stipulato tra Intel e Societé Européenne des Satellites per fondare una nuova società che offrirà, entro il terzo quarto dell'anno, connessioni Internet attraverso il famoso satellite ASTRA a noi gaudenti europei. Con una normale parabola da 65 cm si potranno ricevere dati dal WEB a Megabit per secondo. La società che ci offrirà tutto ciò si chiamerà European Satellite Multimedia Services S.A. e sfrutterà lo standard DVB (Digital Video Broadcasting).

ME



TGM NEWS

tare la produttività degli utenti, razionalizzando il lavoro di gestione dei computer. Questo accordo darà il via a una serie di fitte collaborazioni, sul fronte software, tra le due compagnie: potrebbe trattarsi della mossa decisiva per fare di Hewlett-Packard il leader indiscusso del settore NT.
JP

LA CHEVRON ABBANDONA NAVIGATOR

La Chevron, nota compagnia petrolifera americana, ha deciso di abbandonare l'utilizzo di Netscape Navigator all'interno del proprio network, e di dotare tutti i suoi computer di Internet Explorer: si tratta di circa 25.000 macchine in totale. Netscape ha da sempre citato la Chevron con grande orgoglio tra i propri clienti, e si tratta dunque, al di là del riscontro numerico, di un brutto colpo per l'immagine della compagnia, in un momento nel quale le statistiche sembrano sottolineare con forza l'ascesa di Explorer: l'ultimo dato, aggiornato al mese di febbraio, parla di uno share del 70% per il browser di Netscape, e di un incredibile 28% per Microsoft, se paragonato al misero 8% dello scorso settembre. In ogni caso, Navigator rappresenta ancora il 51% delle entrate totali della compagnia di Mountain View. I motivi dell'abbandono sono molteplici: innanzitutto, i sistemi della Chevron sono basati su Windows 95 e NT, ed Explorer, anche in vista della release 4.0, offre una migliore integrazione con questi ambienti operativi. Inoltre, l'adozione del browser Microsoft consente alla compagnia di limitare a uno il numero dei partner per quanto riguarda la fornitura del software, cosa che rende molto più semplici le operazioni di aggiornamento e manutenzione dei computer. Non ultimo, Explorer è gratuito, mentre Navigator viene venduto in licenza al prezzo di 39 dollari per ogni copia utilizzata: Communicator costerà anche di più, ovvero 59 dollari. La decisione della Chevron potrebbe aprire la strada ad altre compagnie, intenzionate a operare la stessa scelta per motivi similari: non è infatti improbabile che annunci di questo tipo possano ripetersi a breve distanza. A commento della situazione Daniel Klaussen, group product manager di Netscape, sembra non fare drammi: "Tutte le grandi compagnie possono e devono rinnovare i loro accordi sul software a ritmo continuo, per ottenere sempre la soluzione più conveniente: si tratta di avere una visione globale in base alla funzionalità generale. Se saremo in grado di offrire sempre il prodotto giusto con la funzionalità giusta, siamo sicuri di poter ottenere il supporto e la fiducia dei nostri clienti."
JP

ELLISON RILANCIA LA CORSA PER LA APPLE...

Torna alla carica il presidente e CEO della Oracle, Larry Ellison, per prendere il controllo della Apple assieme al suo amico di vecchia data Steve Jobs. Vi avevamo già prospettato la suggestiva ipotesi nei mesi scorsi, quando si trattava di semplici voci: ora l'intenzione del miliardario californiano è davvero confermata, tanto che Ellison ha addirittura formato un gruppo di investitori, la cui identità è riservata, capace di operare una scalata aziendale con l'acquisto di ben 1,25 miliardi di dollari di capitale azionario Apple. Sembra che il gruppo intenda procedere acquisendo il controllo di una percentuale di maggioranza nella compagnia, offrendo però di lasciare libero un 40% per gli attuali azionisti, cosa che farebbe lievitare il valore dell'operazione oltre i 2 miliardi di dollari. Ovviamente, si tratterebbe di un'operazione del tutto scevra di legami con la Oracle o con alcuna delle sue sussidiarie. Ellison ha addirittura reso noto un indirizzo di posta elettronica a cui poter spedire eventuali opinioni e consigli sulla questione: si tratta di una richiesta rivolta ai funzionari e ai dipendenti della Apple, così come a chiunque operi nell'industria informatica. Nella press release che presenta l'iniziativa, si richiede di rispondere a due domande chiave: primo, se la Apple possa effettivamente beneficiare di un eventuale nuovo amministratore; secondo, posto che l'acquisizione abbia successo, quale dovrebbe essere la priorità numero uno per il nuovo gruppo di controllo. L'indirizzo a cui spedire le proprie riflessioni è il seguente: savapple@us.oracle.com. La compagnia di Cupertino definisce questa prospettiva, ancora una volta, come una semplice speculazione, ma sembra che la reazione dei mercati azionari sia differente: a Wall Street le azioni della Apple hanno infatti guadagnato il 15% nella mattinata seguente all'annuncio, raggiungendo un massimo giornaliero di 19 e un quarto. Ellison ha dichiarato di voler attendere la pubblicazione del prossimo consuntivo di bilancio di Apple, di cui vi diamo conto in questo stesso numero, e di voler analizzare la reazione degli investitori in proposito.
JP

...MA LA APPLE È DAVVERO IN VENDITA?

Sembra che la temeraria uscita di Ellison, comunque, stia generando una lunga serie di speculazioni sul futuro della compagnia. Voci e false notizie di rincorrono sui quotidiani e sui settimanali di mezza America, così come le smentite e i "no comment" dell'ufficio stampa della compagnia di Cupertino. L'ultima, folcloristica storia vede protagonista il principe arabo Alwaleed Bin Talal Bin Abdulaziz Al Saud, il quale ha acquisito il 5% del capitale azionario della compagnia, e si è affrettato subito dopo a sottolineare quanto grande sia l'amicizia che lo lega a Larry Ellison. In realtà si tratta, più probabilmente, di una mossa volta a trarre vantaggio dalle stesse speculazioni di questi giorni, che stanno facendo sensibilmente salire il valore dei titoli Apple. Il New York Times, intanto, ha riportato in un articolo che la stessa Apple sta cercando di raggiungere un accordo "pacifico" per una fusione con la Sun. La notizia è stata accolta con generale scetticismo, anche perché tutti gli osservatori sono convinti che, se proprio qualche società sia interessata ad acquistare la Apple, non si tratti di nessun grande nome. In definitiva, chi potrebbe essere allettato da una fusione con una compagnia in costante perdita e dalle prospettive incerte? Più probabile è l'ipotesi che la Sun voglia guadagnare il controllo di una certa porzione del capitale azionario della compagnia, piuttosto che perpetrare una vera e propria fusione. Una voce autorevole sulla questione è venuta dal presidente Amelio, che ha confermato al San Francisco Chronicle che, a suo modo di vedere, non esiste nè la possibilità che qualche società acquisti Apple, né che il progetto di Ellison vada in porto. In quel caso, comunque, gli azionisti della Apple adotterebbero un piano di emergenza conosciuto come "rights plan": in pratica, di fronte alla prospettiva di un'acquisizione indesiderata, verrebbero rese disponibili nuovi titoli per gli azionisti esistenti, a un prezzo bassissimo, al fine di diluire il capitale e rendere ininfluente la percentuale eventualmente controllata dal potenziale acquisitore.
JP

TGM NEWS

INTEL PRESENTA L'APPLICATION LAUNCH ACCELERATOR TECHNOLOGY

La Intel ha appena sviluppato una nuova tecnologia che consentirebbe di ridurre drasticamente i tempi di caricamento delle applicazioni dal proprio hard disk: l'Application Launch Accelerator Technology, questo il suo nome, si basa su di una più razionale allocazione dello spazio su disco, in grado di abbassare notevolmente i tempi di accesso. I sistemi tradizionali di deframmentazione dei supporti rigidi, come il Defrag di Windows 95, dispongono i singoli file in cluster susseguenti, mentre il sistema della Intel gestisce e organizza blocchi di dati che devono essere utilizzati contemporaneamente: in sostanza, i "mattoni" di informazioni che sono necessari al lancio di una determinata applicazione vengono disposti nel medesimo ordine, fisicamente, sull'hard disk. Si tratta, in un certo senso, di un nuovo tipo di ordine "disordinato". Un test eseguito su due PC dall'identica configurazione, basati su Pentium II, ha dato risultati impressionanti: per lanciare tre applicazioni di Office (Word, Excel e PowerPoint) sono bastati 3.7 secondi alla macchina dotata del nuovo sistema, contro gli 11.3 necessari a quella che ne era priva. Lo sviluppo di questa tecnologia rientra in un piano generale di collaborazione tra Intel e diversi grandi produttori, volto a migliorare l'architettura base dei PC: l'Application Launch Accelerator Technology ha già ottenuto il plauso ed il supporto di alcuni costruttori di dischi fissi come Quantum, Seagate e Western Digital.
JP

WINDOWS 97 O WINDOWS 98?

Potrebbe subire un ritardo l'uscita della nuova versione di Windows, prevista originariamente per il prossimo autunno, e presumibilmente nominata Windows97. Il nuovo sistema operativo è infatti ancora in piena fase di sviluppo: soltanto tra poche settimane verrà diffusa ai soli sviluppatori e produttori hardware una prima beta release di Memphis, il nome in codice sotto cui si cela il nuovo Windows. Nel frattempo, la Microsoft ha reso note alcune delle nuove caratteristiche del prodotto: fermo restando la tanto decantata interfaccia sullo stampo di Internet Explorer, che garantirà una completa integrazione desktop/browser, altre importanti novità sono destinate più che altro all'utenza professionale, che le vedrà inserite anche nella prossima versione di NT (prevista per il 1998). La più notabile di queste è il sistema OnNow, che consente al gestore di un network di avviare ciascun singolo terminale in remoto, con la pressione di un tasto: anche se si tratta di un'innovazione fondamentale, questo meccanismo lascia adito ad alcune perplessità sul fronte della sicurezza: per questo motivo l'opzione, oltre ad essere disinseribile, verrà protetta da un complesso meccanismo di accessi e livelli di sicurezza, in grado di garantire l'inviolabilità del sistema. Windows 97, inoltre, offrirà pieno supporto alle nuove tecnologie come DVD ed MMX, e includerà la nuova FAT32 per migliorare l'allocazione dello spazio disponibile su disco. Ma rimane confermato il fatto che tutto questo non sarà disponibile, probabilmente, neppure entro la prossima stagione natalizia. Non si tratta di un fenomeno inusuale, né per la Microsoft né per il settore informatico in genere: i ritardi nella pubblicazione del software sono all'ordine del giorno. Piuttosto, è interessante notare come la casa di Redmond stia già lavorando sull'evoluzione di un sistema operativo, Windows 95, che soltanto ora comincia a prendere piede in maniera decisa: le statistiche dicono infatti che soltanto il 20% circa dei sistemi a base Windows in ambienti professionali è occupato dalla versione 95: la maggioranza rimane ancora ancorata alla vecchia release 3.1. Ciò significa che gran parte dell'utenza professionale, che rappresenta il settore fondamentale del mercato, non ha tuttora digerito il passaggio 3.1/95, ed è quindi difficile che possa trovarsi pronta per un nuovo grande "salto". Si parla molto, e molto si fa, riguardo ai problemi legati alla gestione e all'amministrazione dei computer: non dimentichiamoci che l'aspetto più problematico di qualsiasi upgrade riguarda proprio il sistema operativo, e inoltre intercorre un decisivo lasso di tempo dall'introduzione delle nuove tecnologie (OS inclusi) al momento in cui l'utenza è disposta ad assorbirle. Anche la Apple si trova in una situazione paragonabile, visto che sta lavorando a Rhapsody, il nuovo MacOS, capace di incarnare la chimera del sistema operativo "aperto", in grado cioè di gestire applicazioni Macintosh, PowerPC e Intel: allo stesso modo la Orcale si concentra sui Network Computer a base Java, ovvero il linguaggio che meglio rappresenta lo spirito della filosofia "open platform". Entrambe queste compagnie non perderanno l'occasione di sfruttare a proprio vantaggio questi "tempi morti", cercando di intaccare il primato Microsoft.
JP

ASCEND ACQUISTA CASCADE PER 3.7 MILIARDI DI DOLLARI

Quasi a voler fare eco alla notizia dell'acquisizione, da parte di 3Com, della U.S. Robotics di poche settimane fa, Ascend Communications ha annunciato l'acquisizione di Cascade Communications per un ammontare di circa $3.7 miliardi, tramite scambio di capitale azionario: il rapporto previsto è di 0.7 azioni Ascend per ciascuna azione Cascade. Si tratta dunque di un'altra tessera nel mosaico del settore networking, che sta palesando una vera e propria corsa al consolidamento, a ritmo di acquisizioni e fusioni. A questo punto nasce un terzo, grande polo di riferimento nel settore, tanto vasto da poter impensierire anche lo storico leader Cisco Systems. D'altro canto, le voci secondo cui Ascend stesse meditando un'operazione di questo tipo circolavano da tempo: si era anche fatto il nome della Shiva. La scelta è invece caduta sulla Cascade, la quale ha peraltro già dichiarato che i profitti per il trimestre conclusosi il 29 marzo scorso saranno inferiori alle previsioni degli analisti. Ciò nonostante, la compagnia dovrebbe annunciare una crescita dei guadagni pari al 60%, ovvero quantificabili in circa 90 milioni di dollari. Si tratterebbe di una crescita di circa 14-15 cents per azione, contro i 22 voluti dagli osservatori: i dati ufficiali saranno resi noti il 10 aprile. In seguito alla fusione, l'attuale CEO e presidente di Cascade, Dan Smith, prenderà la carica di executive vice-president del settore Core Switching Systems della nuova compagnia, che continuerà ad essere guidata da Mory Ejabat, attuale CEO e presidente della stessa Ascend.
JP

DEVICE BAY, IL PLUG-N-PLAY ALLA MASSIMA POTENZA

Entro il 1998 potrebbe radicalmente cambiare il concetto di "upgrade" di un computer così come lo conosciamo: Compaq, Microsoft e Intel stanno infatti mettendo a punto una tecnologia, denominata Device Bay, che consentirebbe di modificare i componenti del proprio PC senza tutte le difficoltà oggi presenti. In pratica, inserire un nuovo lettore CD o DVD, oppure un secondo Hard Disk, diventerebbe semplice come inserire una videocassetta in un videoregistratore. Ciò sarà possibile grazie a una nuova architettura dei computer stessi, che saranno dotati di una serie di slot, nella parte frontale come in quella posteriore, ove inserire nuove periferiche. Si tratterà di un sistema simile a quello presente oggi su alcuni modelli notebook, che consentono la rimozione di drive floppy o di lettori CD-ROM: probabilmente sarà anche possibile disporre di un Device Bay capace di contenere proprio un PC portatile, per rendere rapidissimo lo scambio di dati tra due macchine. Ovviamente, per attuare un simile progetto è necessaria la collaborazione di un gran numero di compagnie.

UNA SBIRCIATINA NEL FUTURO

Perché no? Siccome so bene che molti di voi sbavano ogni mese su queste pagine in cerca di primizie, eccovi qui un paio di pettegolezzi su due tra i più interessanti prodotti correntemente in (lenta) via di sviluppo. Comincerei da Prey, della 3D Realms, quello che è stato definito il seguito di Duke Nukem 3D. A coloro i quali avessero trovato interessante l'articolo apparso su questa rubrica il mese di marzo, devo chiedere di non perdere la speranza: Prey arriverà sui nostri monitor solo l'anno venturo, anche se ciò non significa che i lavori vadano a rilento. Sulla grande rete cominciano a sbocciare, in questa primavera, macabre pagine che aiutano i redattori arrugginiti come me a tenersi aggiornati sullo svolgimento dei lavori, e ciò che di concreto ho da offrirvi questo mese sono solo un paio di foto decisamente migliori di quelle del numero 95, dalle quali si capisce però quanto stia migliorando l'aspetto grafico di questo cult annunciato. Intanto la 3D Realms ha pubblicato importanti pagine online per reclutare geni creativi al fine di assemblare un poderoso team d'assalto: stanno cercando un modellatore 3D "Dio del 3D Studio" (per usare le loro formali parole), un animatore, un programmatore esperto di Internet, LAN, e modem in generale, e un map designer. Un ultima richiesta è che questi professionisti del futuro siano degli spregiudicati videogiocatori, in grado di fondere la loro arte con le esigenze di tutti noi. Ciò significa due cose: primo che Prey sarà uno strabiliante prodotto, secondo che il progetto è davvero ancora agli inizi. Concludendo con questo titolo, posso lasciarmi scappare che il protagonista si chiamerà definitivamente "Talon Brave" e che Michael Willin sta lavorando alla sua immagine.

Cambiamo quadro. Girovagando per la fertile Internet, non ho potuto fare a meno di sostare un paio d'ore sul nuovo sito di Ultima Online. Inaugurato da poco da Origin System e The Creator of Software Worlds (nome a dir poco profetico), il sito si prepara ad aggiornarci in continuazione sugli ultimi sviluppi di quello che a mio giudizio sarà il titolo più interessante di domani. Qui, oltre a trovare la storia completa di Lord British e della sua terra, Britannia, si possono già studiare le mappe del gioco e sono disponibili le animazioni delle creature finora progettate: si tratta per lo più di animali, e si va dal coccodrillo alla gallina, dal gatto delle selve a tre razze d'orso. Ci sono poi i mostri, sempre rigorosamente 3D e animati (e qui il drago non poteva mancare!), e addirittura esiste una sezione sulla flora del paese, dedicata ai maghi e agli alchimisti. Da notare che nella prima settimana di vita il sito ha ricevuto circa 32.000 visite! Intanto, su tutta la rete si contano già 330 siti di Gilde (qualcosa di simile ai Clan di Quake) per un totale di 3.500 membri iscritti alle liste ufficiali della Origin: credo che un movimento del genere non abbia precedenti. Purtroppo qui da noi dovremo pazientare ancora un po', prima di poter entrare nella leggenda: io, come vedete, sono già superesaltatissimo!

ME

GUERRA VIRTUALE SEMPRE PIÙ REALE

Che fate per il capodanno del 2000? Aspettate a far progetti, potrebbe capitarvi di trovarvi di colpo arruolati in una guerra virtuale senza precedenti. E' decisa per Natale 1999 l'uscita sul mercato di un nuovo gioco bellico, il primo videogame sviluppato da una software house in collaborazione col Dipartimento della Difesa americano (DoD). MAK Technologies, azienda leader nella distribuzione di networking software per applicazioni 3D in real time, sta lavorando a un contratto con una divisione del DoD per la realizzazione di una simulazione di mezzi anfibi. Il gioco si chiamerà probabilmente MEU-31, come la più avanzata unità anfibia da spedizione e combattimento della marina. Il software viene studiato con un duplice intento: quello di dare al soldato americano un prodotto capace di offrirgli un training perfetto, e quello di immettere sul mercato il miglior war-game mai realizzato. Il primo scopo, quello militare, rappresenta l'esigenza di avere un simulatore che si discosti da quelli del passato, già usati dalla marina ma evidentemente troppo lontani dalla drammatica realtà del combattimento reale. MEU-31 sarà allora un prodotto estremamente fedele alle problematiche belliche ma presenterà anche, per la gioia di tutti gli smanazzoni, caratteristiche adatte al videogiocatore, visto che sarà infatti possibile selezionare la modalità "simulazione" o "arcade".
Il bello però deve venire: il prodotto viene studiato per essere giocato in rete, in modo da avere a che fare con intelligenze e problematiche umane. E c'è di più: insieme a BMG e a Zombie Virtual Reality Entertainment, MAK sta sviluppando un simulatore di carri pronto per questo inverno, che rappresenta il primo di una serie di titoli che condivideranno con MEU-31 il database dei territori. Detto in poche parole, MAK sta preparando una serie di giochi bellici che condivideranno lo stesso mondo e che alla fine permetteranno una vera e propria guerra simulata.

Se ciò non soddisfacesse ancora i vostri appetiti, concludo aggiungendo che MAK annunciò già a gennaio di avere in cantiere la progettazione di uno speciale protocollo di rete chiamato Newtonian Protocol: sviluppato sempre in collaborazione con il DoD, rappresenta un eccezionale programma di ricerca che consentirebbe di collegare in rete migliaia di simulatori insieme, scambiando tra loro non solo normali dati (come già siamo abituati a vedere), ma anche informazioni relative a ritorni di forza e impressioni tattili. Pensate per un momento a che livello di tecnologie saremo nel 1999, rileggetevi quest'ultima riga e fate un po' i conti...

ME

BETHESDA SOFTWORKS PER QUESTO INVERNO

Sul numero scorso scrissi un trafiletto a proposito dell'ultimo titolo della Bethesda, X-CAR, lasciando trasparire qualche perplessità in merito a questa simulazione automobilistica. Questo mese sono invece riuscito a carpire una notizia che vede impegnata la software house di Washington nello sviluppo di un nuovo capitolo della serie The Elder Scroll Adventures, intitolato "Redguard". Il gioco, la cui uscita mondiale è stata prevista per novembre, promette di regalare ore di intensa avventura, in un mondo totalmente tridimensionale. Sfoggiando dozzine di personaggi rigorosamente 3D e animati in real-time, Redguard ci permetterà di interagire con ogni creatura che incontreremo sulla nostra via tra le terre della popolata isola di Stros M'Kai. Tra i punti di forza pare esserci un innovativo sistema di ripresa, che offrirà sempre diverse inquadrature capaci di adattarsi all'azione del gioco, così da offrirci ogni volta la vista più spettacolare. Todd Howard, designer di Redguard, sostiene che sarà difficile includere questo gioco in una determinata categoria di prodotti per l'intrattenimento e ha inoltre sottolineato la fiducia che nutre in tale progetto, un misto di avventura, azione e narrazione. Staremo a vedere...

ME

CERCASI QUALCUNO CHE MI SALVI L'UMANITÀ...

Dover salvare ogni giorno l'umanità da catastrofi universali sta iniziando a diventare davvero stressante. Giuro che dalla prossima volta io non mi muovo, e se qualcuno ci tiene così tanto al pianeta Terra, beh, che se lo salvi lui.
L'ultima missione eroica l'ho dovuta compiere per recensire Surface Tension, un'avventura prodotta dalla Gametek, recensita mesi fa su TGM e della quale ora si torna nuovamente a parlare in virtù della sua uscita in versione italiana a cura della Finson. Questa volta a minacciare il nostro pianeta è l'avidità che pervade le menti dirigenziali di una grande multinazionale, la Lynx: questa azienda ha avuto infatti la brillante idea di diffondere nell'atmosfera un virus mortale, il PMA, e guarda caso la stessa multinazionale è anche detentrice dell'unica miniera di Glomavine, che di fatto è il solo materiale organico capace di debellare il pericoloso microrganismo. Per fortuna, sembra che nell'universo vi siano altri giacimenti di Glomavine ma logicamente la Lynx ne ostacola con ogni mezzo la ricerca. Per risolvere questa difficile situazione si potrebbe ricorrere al teletrasporto, tecnologia che non è però mai stata collaudata sulla materia organica, visto che si dubita infatti che, una volta destrutturata, questa possa essere ricomposta senza subire alcuna mutazione genetica.
In ogni caso, tentar non nuoce, e così il vostro compito sarà quello di trovare nuovi giacimenti di Glomavine e, nel contempo, distruggere i giacimenti della Lynx. Per raggiungere tale scopo sarete dotati di un mezzo sperimentale derivato dalla nuova generazione di hovercraft spaziali: sarete dunque equipaggiati con potentissime armi per difendervi dai caccia della Lynx, e con una sonda in grado di prelevare i dati necessari alla missione. Spetterà sempre a voi infatti attivare le porte del teletrasporto, dislocate in differenti pianeti del sistema solare, eludendo la sorveglianza militare della Lynx, intenzionata a eliminare chiunque sia legato al progetto del teletrasporto. Non abbiate comunque paura: durante la missione compariranno sul vostro "head up display" alcune assistenti molto graziose, che vi aiuteranno ad acquisire ed eliminare i vari obiettivi strategici.

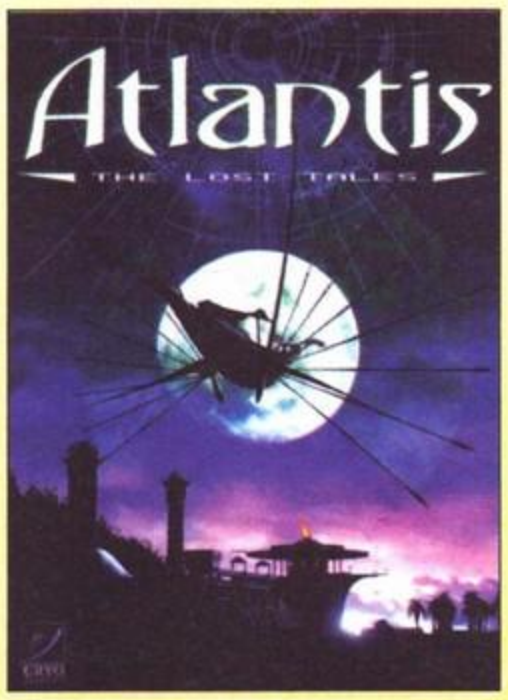
Surface Tension si avvale di un motore grafico molto simile a quello del primo Comanche: i paesaggi sono in bassa risoluzione ma con ben 64000 colori e sono costituiti principalmente da una serie infinita di valli e colline.
Le richieste in termini di hardware non sono particolarmente esose: si richiede infatti un 486 DX2 66 MHz, otto MB di RAM, lettore CD-ROM 2X con sistema operativo DOS o Windows 95. Si consiglia, ad ogni modo, un Pentium a 75 MHz con 16 MB di RAM e lettore CD a quadrupla velocità.

Alex Polli

4 CHIACCHIERE CON LA CRYO...

Una bella chiacchierata milanese con Thomas Kleingartner, della Cryo Interactive, è la cosa migliore per chiarirsi le idee sui progetti della casa francese. Il motivo della sua presenza è l'uscita della versione italiana di Dragon Lore 2, alla quale il manager d'Oltralpe era presente per descrivere la loro nuova tecnologia "Omni". Chi di voi abbia già giocato DL2, recensito sul numero scorso, sa che si tratta in pratica dell'applicazione di un grandangolo alla visuale, sempre fissa al centro dello scenario, in modo che la prospettiva si deformi un po' a seconda di dove guardate. Questo metodo si chiama Omni3D e ha una sorellina, OmniSync, che consente al software di riconoscere automaticamente determinati tipi di audio e attivare le animazioni della bocca dei personaggi con tempismo perfetto. Dicono che aiuti le traduzioni, ma secondo me aiuta di certo il realismo. Facendo perdere l'aereo a Mr. Kleingartner, abbiamo scoperto che al primo titolo capace di sfruttare questa tecnologia, l'atteso "Complotto alla corte del Re Sole", seguirà a settembre "Complotto alla corte di Ramsete", ambientato nel periodo dei faraoni.
Nel settore più prettamente videoludico arriva Atlantis, in uscita questa estate, nel quale vi calerete nei panni di Seth per sventare un complotto ai danni della regina dell'isola sommersa. Anche qui l'Omni3D e l'OmniSync rendono benissimo, ma gli spostamenti tra le varie locazioni sono ancora precalcolati come in DL2. Un passo in avanti lo si potrà vedere nei successivi due giochi: Dreams, un'avventura ai limiti del surreale, e Ubix (spero si scriva così, visto che la fretta del visitatore non mi ha consentito di prendere appunti), dove si cercherà di usare l'Omni3D in real time anche per gli spostamenti. La Cryo esclude comunque, almeno per ora, di poterci fare giochi alla Quake.

Alessandro La Spada



QUATTRO PASSI NELLA PREISTORIA

Leggendo il reportage dal Milia '97 in marzo, avrete notato, tra i vincitori dei vari premi, Oceans de l'Origins della Microfolie nel settore educazionale. Si tratta di un titolo della cosiddetta "editoria multimediale", quella branca del mondo dei computer che dovrebbe preoccuparsi di traghettare cultura e informazione dalla carta stampata ai supporti ottici. Non è ancora un mercato vasto come quello dell'entertainment, ma è facilmente prevedibile che con le migliori tecnologie e i grossi problemi ambientali del nostro amato pianeta, i titoli multimediali su CD, DVD o chicchessia prenderanno sempre più piede. Essendo stati invitati alla presentazione dell'edizione italiana, non ci siamo lasciati scappare l'occasione di toccarne con mano (beh, una mano virtuale...) la qualità.
"Alle origini della vita" descrive lo sviluppo della vita animale dal Cambriano al Giurassico.
L'interfaccia grafica punta-e-clicca sfrutta appieno l'hardware richiesto (un Pentium 100 con 8 mega di RAM, 16 consigliati, una scheda sonora a 16 bit e Win '95). Se non avete voglia di navigare graficamente, comunque, esiste una schermata riassuntiva dalla quale accedere a tutte le sezioni del programma. Il contenuto del CD è stato elaborato da quindici esperti della Microfolie che ci hanno lavorato sopra per 16 mesi, con un budget globale di oltre due miliardi. Non cito altri dati eclatanti, ma sappiate comunque che ci sono un sacco di animazioni dettagliatissime degli animali da soli e nel loro ambiente naturale, il mare, accompagnate da musiche d'atmosfera. Esiste un'interessante sezione sulla deriva dei continenti, per comprendere al meglio i discorsi geografici, e un'altra monografica con la spiegazione degli studiosi.

La descrizione completa sarebbe lunga e lo spazio è limitato, ma una cosa è certa: il Milia d'Or non è stato assegnato a sproposito, e la versione italiana mi è sembrata assolutamente competente.
Che cosa manca? Sicuramente una funzione per la ricerca automatica delle informazioni, ma questa è una questione di programmazione e non di traduzione. "Alle origini della vita" è adatto agli universitari come agli studenti delle medie inferiori, rappresentando una buona base di partenza per qualsiasi ricerca.

Alessandro La Spada

TGM NEWS

visto che bisogna modificare tutto quanto: dalle motherboards ai processori, dai case allo stesso software. Per questo motivo, i tre promotori della tecnologia stanno già cooperando con oltre sessanta differenti produttori, e una prima versione del meccanismo (che per ora vive solo sulla carta) potrebbe essere tracciato entro la fine dell'anno. L'obiettivo finale è quello di rendere il computer non più un oggetto a sé stante, ma una sorta di sintesi di elementi tra loro distinti, che possano essere utilizzati in ambiti differenti: ad esempio lo stesso modem potrebbe essere collegato al PC come alla televisione, semplicemente inserendolo nello slot desiderato. I primi computer dotati di questa nuova tecnologia saranno basati su processori Intel, operanti tramite Windows, e prodotti da Compaq: appariranno nella seconda metà del prossimo anno.
JP

CYRIX NEI GUAI PER IL CHIP MEDIAGX

Lo scorso mese vi avevamo dato notizia di un'azione legale intentata dalla Creative Labs ai danni della Cyrix: la disputa riguardava presunte violazioni del copyright sulle schede della serie SoundBlaster, le cui funzionalità parevano essere incluse nei chip della serie MediaGX. Ora, Cyrix non potrà più vendere questo tipo di CPU, laddove il sistema audio della compagnia stessa lo riconosca come "SoundBlaster compatibile": la Creative ha fatto notare che ciò non corrisponde a verità, e che dunque spacciare questa CPU come dotata delle stesse caratteristiche della famosa scheda audio è pratica illegale. Anche la Compaq è rimasta coinvolta nella questione, visto che utilizza il MediaGX nella sua linea di fascia bassa Presario 2100. Se la distribuzione della CPU venisse effettivamente bloccata del tutto, sarebbe un grave colpo per questo settore di mercato, visto che l'architettura del MediaGX consente ai produttori hardware di assemblare macchine dal costo estremamente basso, poiché non è necessario dotarle di schede audio e video dedicate, essendo queste funzionalità già incorporate nella CPU. Alla Cyrix è stato anche vietato di distribuire software della Creative attraverso il proprio sito WEB, perché non sono mai stati concessi i necessari diritti in proposito. La compagnia della SoundBlaster proseguirà ora la sua azione legale, passando ai punti relativi alla competizione sleale e alla pubblicità ingannevole, proprio per via del fatto che Cyrix ha pubblicizzato il proprio chip come "SoundBlaster compatibile".
JP

AMD LANCIA IL K6 MMX

Non è andata a buon fine la causa intentata dalla Intel alla AMD per impedirle l'uso del marchio MMX: la Advanced Micro Devices ha infatti vinto, e ha potuto così provvedere al lancio dell'atteso processore K6 MMX. Si tratta di chip destinati, per ora, ai soli PC desktop, ma presto ne verranno rese disponibili delle versioni adatte al funzionamento nei notebook. Le velocità di clock per ora disponibili sono 166, 200 e 233MHz, ma presto potrebbe essere lanciato un modello da 300MHz. Molte aspettative sono legate al successo di questi processori: alla AMD sono convinti che si tratti di prodotti superiori, in quanto a performance, alle attuali linee Pentium e Pentium Pro. La speranza della compagnia è di conquistare il 30% del mercato PC a base Windows. Di fondamentale importanza, per la riuscita di questo progetto, è il supporto dei produttori hardware: per il momento soltanto la Tatung, una piccola società, ha annunciato l'uscita di una propria macchina su base K6, ma sembra che fervidi negoziati siano in corso alle sedi della AMD con i più grandi nomi del mercato. Resta da vedere se queste grandi compagnie, più o meno tutte tradizionalmente legate a Intel, rischieranno di ricevere poi dal colosso californiano un trattamento meno favorevole, nel caso volessero sfruttare l'attuale richiamo esercitato dal K6. Intanto, il nuovo chip AMD godrà della possibilità di far girare tutte le applicazioni scritte per MMX, oltre a potere, a buon diritto, sfoggiare il marchio di questa tecnologia sulle confezioni. La Intel ha ceduto in licenza la tecnologia stessa alla AMD, ma ha poi fatto ricorso legale per decretare che la sigla "MMX" fosse di propria esclusiva proprietà, ma la corte ha stabilito che non si tratta di altro che di un acronimo di pubblico dominio. Interessante sarà lo scontro nel già citato settore notebook, nel quale il chip più veloce offerto da Intel viaggia a "sole" 166MHz: nei programmi della AMD c'è invece l'intenzione di mettere in commercio un K6 da 200MHz, che potrebbe alterare gli equilibri di un settore che, a conti fatti, sviluppa il 17% del volume d'affari dell'intero mercato PC.
JP

IL 27% DEI PC VENDUTI È DOTATO DI MMX

Secondo i dati contenuti in una ricerca di mercato promossa da Computer Intelligence, il 27% dei computer venduti nel corso del mese di gennaio era dotato di processori MMX Pentium. Tra le aziende produttrici, coloro che hanno registrato le entrate maggiori sono state Compaq Computer, Hewlett-Packard, IBM e Packard Bell NEC, che, da sole, si sono accaparrate il 90% del mercato. In questo modo si è data anche una spiegazione per gli scarsi risultati di dicembre, mese che aveva visto le vendite (nel settore personal) essere inferiori rispetto alle previsioni: semplicemente, gli acquirenti erano in attesa dell'uscita dei nuovi processori. Infatti, sebbene Intel avesse rivelato il progetto MMX già durante lo scorso anno, l'effettivo lancio sul mercato è avvenuto soltanto all'inizio del 1997. Il fatto che le vendite dei sistemi dotati della nuova tecnologia si siano rivelate robuste già dopo poche settimane dalla sua introduzione, lascia ritenere che i computer dotati di MMX possano anche dominare il mercato entro questa primavera.
JP

STEPHEN HAWKING NAVIGA IN RETE GRAZIE A INTEL

Nel corso di un incontro svoltosi nell'università di Cambridge, tra Gordon Moore, Chairman di Intel, e l'astrofisico di fama mondiale Stephen Hawking, quest'ultimo ha, per la prima volta, mostrato al pubblico il suo nuovo sistema senza fili di collegamento a Internet. Esso permetterà al professore di accedere alla rete da ogni parte del globo, utilizzando un dispositivo GSM e un computer portatile dotato MMX e appositamente predisposto per Hawking dagli ingegneri della Intel. Ma non solo: il sistema è anche predisposto per consentire al professore, attraverso comandi radio e infrarossi, di controllare a distanza luci, porte e sistemi d'intrattenimento della sua casa, oltre a incrementare il suo grado di comunicabilità accelerando il suo sistema di sintesi vocale. Noto soprattutto per i due best-seller "Breve Storia del Tempo" e "Dal Big Bang ai Buchi Neri", Stephen Hawking, che attualmente occupa una cattedra all'università di Cambridge, ha scoperto, nel 1974, che i buchi neri emettono radiazioni. Recentemente, ha destato scalpore la sua teoria secondo la quale i viaggi nel tempo sono da considerarsi possibili almeno in via teorica. Costretto a un'immobilità quasi totale da una serie di gravi disfunzioni, conduce oggi

una vita nel pieno controllo delle proprie funzionalità grazie proprio all'ausilio di complesse apparecchiature elettroniche.
JP

LA CINA, SECONDA PATRIA DEL DVD

Destando non poca sorpresa, la Cina si candida a diventare il maggior mercato mondiale per lettori di DVD. Le ragioni di questa inaspettata situazione sono da attribuirsi, in primo luogo, alla modesta diffusione nel paese dei videoregistratori, che verranno comunque sostituiti dai riproduttori DVD, accompagnata da una crescente presenza di compactdisc e laserdisc, per la maggior parte illegali. Di conseguenza, a differenza dei cosiddetti paesi avanzati dove la sostituzione dei videoregistratori con i nuovi sistemi potrebbe richiedere tempi molto lunghi, quello cinese, dove i CD per karaoke sono diffusissimi, dovrebbe diventare nel prossimo futuro il mercato più appetibile. Infatti, compagnie importanti come la Matsushita hanno dato inizio alle proprie esportazioni in Cina già a partire dalla fine dello scorso anno, e altri colossi giapponesi, come Pioneer, Sony e Toshiba, non hanno tardato a seguirne l'esempio. Infine, anche le case produttrici coreane hanno resa nota l'intenzione di incentivare le proprie strategie commerciali destinate al mercato cinese.
JP

BLOCCATA LA DIFFUSIONE DI UN "CRACK" PER OFFICE97

Prosegue l'interminabile guerra di Microsoft contro la distribuzione e la contraffazione illegali del proprio software. L'ultima battaglia che vede impegnata la compagnia di Bill Gates riguarda una versione di prova di 90 giorni di Office 97, che è stata distribuita, in collaborazione con la Kinkos, su un CD dal prezzo di $4.99. Grazie a una segnalazione inviata alla propria linea antipirateria, Microsoft ha però scoperto l'esistenza in Internet di un file che consentiva di evitare la limitazione di 90 giorni. La notizia dell'esistenza di questo patch si era anche diffusa in alcuni newsgroup. La reazione non si è fatta attendere: in data 17 marzo Microsoft ha ufficialmente intentato un processo legale contro Christopher Fazendin, operatore del sito Web su cui era reperibile il file. Al momento, non è ancora dato sapere se nelle intenzioni della compagnia vi sia quella di rivolgersi al dipartimento della giustizia americano o se ci si accontenterà di una causa civile. Ad ogni modo, è sicura la richiesta di risarcimento per i danni, che ammontano a centinaia di migliaia di dollari. Secondo quanto affermato da Microsoft, Fazendin non ha ricevuto dei benefici economici dalla sua azione, in quanto la distribuzione del "crack" era gratuita. Sembra, insomma, che tutto non si riduca ad altro che a un semplice atto di vandalismo, sebbene le conseguenze economiche di un tale gesto possano essere gravissime. E' per questa ragione che da tempo Microsoft e le altre compagnie che fanno parte della Business Software Alliance stanno intensificando la loro attenzione verso ciò che viene distribuito tramite Internet: non a caso, anche coloro che hanno scaricato il patch dal sito Web e lo stanno attualmente utilizzando sono perseguibili legalmente. Infine, la compagnia ha fatto sapere che, molto probabilmente, al file in questione era collegato un dannoso virus capace di arrecare danni all'hard disk dei suoi utilizzatori, anche se non si sono avute conferme in merito.
JP

LA RETE GODE DI OTTIMA SALUTE

Nonostante la grande risonanza concessa alla chiusura di alcuni siti Web e a un presunto calo nella richiesta di spazi pubblicitari, sembra che la rete goda, invece, di ottima salute. Questo è quanto emerge da due ricerche, condotte separatamente l'una dall'altra, ma che confermano entrambe la crescita delle sottoscrizioni online e dell'acquisto di spazi commerciali. Secondo quanto affermato dall'indagine condotta dall'Internet Advertising Bureau, $267 milioni sono stati complessivamente spesi nel corso del 1996 nel settore pubblicitario. In particolare, si è registrata una crescita progressiva di ogni trimestre rispetto al precedente con un massimo di $109.5 milioni raggiunti nel corso dell'ultimo. Insomma, tutto lascia pensare che assisteremo a una situazione simile anche nel corso del 1997. Per quanto riguarda invece lo studio promosso da Electronic Information, le sottoscrizioni online, durante l'anno precedente, hanno registrato un incremento del 45% rispetto al 1995, raggiungendo quota 21.1 milioni. In particolare, la crescita maggiore ha riguardato il settore servizi, che può annoverare 17.1 milioni di iscritti, nel quale America Online ha distanziato i rivali grazie alla sua politica di ribasso delle tariffe.
JP

HACKERS OLANDESI COLLABORARONO CON SADDAM

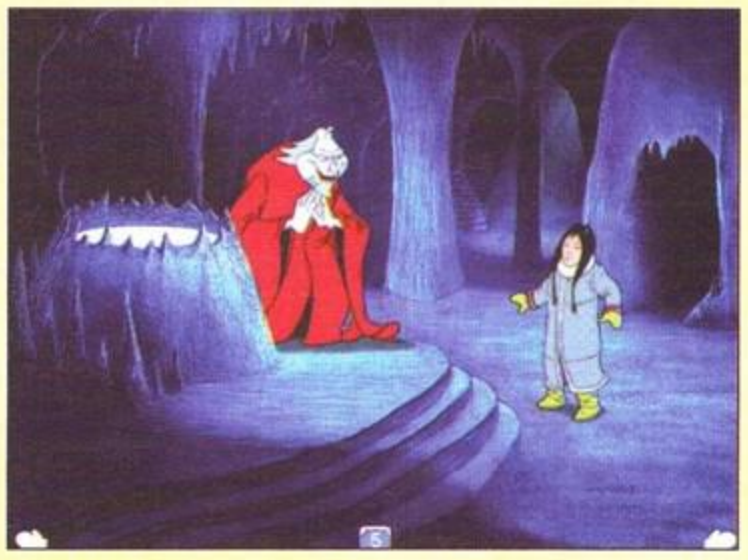
Non è certo passato inosservato un programma della BBC, apparso di recente, nel corso del quale si è affermato che centinaia di segreti militari riguardanti l'esercito americano, tra cui i movimenti delle truppe e la capacità di gittata dei missili, furono rubati dai calcolatori del ministero della difesa Statunitense e messi a disposizione di Saddam Hussein, dietro pagamento, da parte di alcuni hackers olandesi nel corso della Guerra del Golfo. In particolare, nel corso di un'intervista televisiva, Eugene Schultz, l'allora capo della sicurezza informatica americana, ha rivelato che, durante il conflitto, si era reso conto insieme ai propri colleghi che, attraverso 34 siti con base negli USA, importantissimi e segretissimi documenti venivano regolarmente visionati e scaricati. Secondo quanto riferito dallo stesso Schultz, gli addetti alla sicurezza si trovarono nell'assoluta impossibilità di intervenire per interrompere il furto dei file, in quanto una semplice disattivazione dei computer non sarebbe stata sufficiente a risolvere il problema. Sebbene, per il momento, la CIA non abbia né confermato né negato che tali informazioni siano stati offerte agli Iracheni, secondo i giornalisti della BBC esse avrebbero potuto modificare l'esito della guerra: a quanto sembra, però, i documenti rubati furono considerati dei falsi da Saddam e dai suoi uomini e, di conseguenza, furono ignorati.
JP

IL 2000 È ANCORA LONTANO?

Sembra che anche Viasoft sia destinata a risentire della disaffezione degli investitori che ha riguardato recentemente altre compagnie specializzate nel reimpostare i sistemi informatici in

PAYUTATI CHE IL CIEL PAYUTA!

Quanti di voi hanno sentito parlare di Keiyeko e i Ladri della Notte? No, non è nuova marca di cerali per la prima colazione, bensì una delle avventure italiane per bambini che ha avuto più successo qualche tempo fa. A dire il vero il termine "avventura per bambini" è un po' improprio, visto e considerato il fatto che poi sono i genitori a giocarci mentre i pargoli si fiondano a tutta velocità su giochi alla Duke Nukem o alla Mortal Kombat, inveendo come calamari non appena perdono o crepano (ho due cuginetti, che credete!).
Comunque sia, la Ubi Kids, sottomarca della più famosa Ubi Soft, è uscita col suo secondo titolo per ehm... genitori dai 4 ai 10 anni: Payuta e il Dio delle tempeste.
La storia ha luogo nell'Artico dove Payuta, un bambino mentecatto che non ha altre cose da fare se non cacciarsi nei guai, sfida il crudele Dio delle tempeste Kiagnyk, che tiene prigioniera sua sorella: il patto fra i due è che se Payuta riuscirà a raggiungere la Stella di Ghiaccio sulla cima della Montagna delle Nuvole (la stessa dello spot della Levissima, o almeno credo), Opiak verrà via con lui; in caso contrario, anche il ragazzo diventerà schiavo di Kiagnyk.



Payuta non è nient'altro che una fiaba interattiva condita da vari sottogiochi e sezioni con enigmi ci diverso tipo: dagli esercizi di memoria a quelli d'identificazione di animali o ricostruzione di illustrazioni.
Tra l'altro il livello di difficoltà dei puzzle crescerà di partita in partita, in modo che il bimbo entro una settimana sia in grado di risolvere da solo Pandora Directive o quanto meno Under a Killing Moon... Il gioco sarà tutto in italiano (parlato compreso) e tra i doppiatori vi sarà anche Mauro Serio, che presenta Solletico insieme a Elisabetta Ferraccini (la figlia della Venier). Per quel poco che ho potuto vedere, Mauro, nei panni del pennuto Tchoutchy ("Ciucci"? Ma cosa fanno imparare ai bambini?) non se la cava affatto male, anzi direi che è molto meglio della maggioranza dei doppiatori che si occupano di videogiochi.
Payuta dovrebbe essere già disponibile nei negozi di pre-maman o dai tabaccai, perciò tenetelo d'occhio che ne vale la pena (funzionerà sia sotto Win 3.1 che sotto Win 95).

FBS

UN EDITOR PER RAYMAN

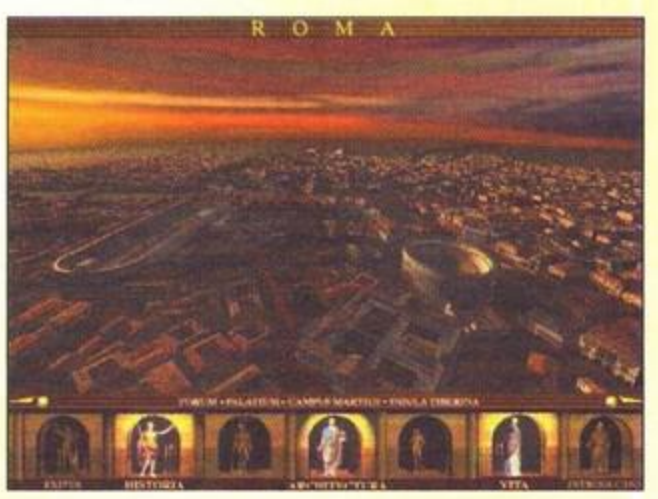
"Chi giocava in prima base? Chi... Chi giocava in prima base?". Ma no, non stiamo parlando di QUEL Rayman, ma del grandissimo platform targato Ubi Soft (forse il migliore su PC), che ha visto la luce quasi un paio di anni fa; noi stiamo ancora aspettando il seguito e cosa salta in mente a quei birboni della Ubi? Mettere in commercio un editor di livelli insieme a una "edizione speciale" del gioco!
A questo punto sorgono spontanee un paio di domande: cosa mai potrebbe esserci in più in questa realizzazione? Rayman che si incontra con Jabba? Lo spazioporto di Mos Easley riveduto e corretto o cos'altro? In effetti le notizie che ci sono giunte non sono molte, ma quel che è certo è che Rayman Designer sarà composto da 24 livelli ancora più lunghi, articolati e insidiosi dei precedenti; il nostro eroe avrà nuovi poteri speciali e, per rendere il tutto ancora più accattivante, vi sarà un opzione timing che vi consentirà di cronometrare le vostre prestazioni e di entrare nelle classifiche dei migliori giocatori del mondo su Internet!
Se comunque la piattaforma su cui si basa questa nuova edizione

del mitico Rayman già di per se potrebbe valere l'acquisto del prodotto, non bisogna dimenticare l'editor dei livelli, forse il primo nel campo dei giochi di piattaforme. Dando un'occhiata alle immagini, non sembra affatto difficile creare il proprio piccolo mondo col relativo background; sono inoltre sicuro che il fatto di poter mettere su Internet le creazioni ottenute o prelevarne altre di qualche appassionato in un angolo sperduto del globo, è una cosa a cui ben pochi "raydipendenti" si sottrarranno!
L'uscita di Rayman Designer è prevista attorno a settembre e la minima configurazione di sistema per far girare il gioco comprende un semplice 486/66 MHz con 8 MB di Ram e WIN 95. Quello che dovrete fare ora sarà semplicemente incrociare le dita e sperare che la data non si riferisca al settembre del 98 (una cosa che ormai accade il 90% delle volte)!

FBS

FORZA ROMA, FORZA LUPI

E' in arrivo da Sacis un'opera multimediale dedicata alla città più illustre e affascinante del mondo antico e moderno (non si noterà mica che sono romano?). "Roma Duemila Anni Fa" è un grande kolossal interattivo basato sul più vasto ambiente archeologico mai costruito su computer. Migliaia di abitazioni perfettamente riprodotte, 25 Kmq di area edificata con più di 130 monumenti (dal Colosseo al Circo Massimo, dalle Terme di Caracalla all'Arco di Tito, tutte rappresentate in maniera quasi impeccabile e con una ricerca per i particolari abbastanza impressionante), 70 vedute panoramiche della città in 3D, 40 interni di edifici con decorazioni, pitture e particolari architettonici, sono i numeri di un'opera che si articola in tre sezioni tematiche principali: Historia, Vita e Architectura, per riscoprire la storia, i personaggi, gli eventi, la civiltà, la vita pubblica e quotidiana, la politica, la religione e quant'altro si voglia del popolo che ha sparso cultura e civiltà nell'intero bacino mediterraneo.
Grandi contenuti, quindi, ma anche grande realizzazione tecnica: grazie all'utilizzo del Quick Time è consentita una navigazione senza precedenti ed è possibile esplorare in tempo reale la ricostruzione 3D della città.



Per il momento è disponibile il titolo reference, ma presto ne uscirà anche una versione game e un sito Internet interamente dedicato. Graficamente e contenutisticamente superbo, quest'ultimo lavoro in casa Sacis sembra veramente ben fatto: per una recensione completa vi rimando alle pagine della nostra consorella PC Action.

Stefano Lisi

BATTLECRUISER 3000AD

Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

modo da renderli in grado di operare correttamente dall'anno duemila. Infatti, dopo Zitel, Accelr8 e TSR, anche Viasoft ha dovuto registrare una flessione delle proprie quotazioni. Gli addetti del settore spiegano la fredda accoglienza riservata da Wall Street alla compagnia con la saturazione di un mercato nel quale, inoltre, è difficile distinguere un'azienda leader. Ad ogni modo, i responsabili di Viasoft rimangono ottimisti: sebbene la situazione attuale non sia delle più confortanti, ci sono buoni motivi per credere in una ripresa nei prossimi mesi. Anche Accelr8 non sembra preoccupata, ma, anzi, nutre fiducia in diversi progetti che dovrebbero con tutta probabilità consentirle di registrare significative entrate per il prosieguo del 1997. Inoltre, tutte le compagnie del settore confidano nella assoluta necessità da parte delle aziende proprietarie di computer di utilizzare i loro servizi prima della fine del 1999.
JP

ALTAVISTA INTENTA E VINCE UNA CAUSA SUL COPYRIGHT

Digital Equipment, proprietaria del motore di ricerca Altavista, ha reso noto di aver vinto il processo intentato contro Altavista Technology, accusata di aver modificato le sembianze e le funzioni del proprio sito Web in modo che questo fosse il più possibile simile a quello della compagnia concorrente. Digital aveva citato in giudizio la ATI lo scorso ottobre, con l'accusa di aver infranto accordi di trademark e di aver sostenuto una concorrenza sleale. Infatti, le due compagnie avevano in precedenza concluso un accordo che, con l'acquisto da parte della Digital dell'intero marchio Altavista, avrebbe dovuto impedire alla ATI l'utilizzo dello stesso. Dall'altra parte, la ATI ha addotto un presunto accordo di licenza, firmato da parte di entrambe le aziende interessate, secondo il quale le sarebbe stata concessa l'adozione legale del marchio. Ad ogni modo, la corte distrettuale del Massachutes si è pronunciata in favore della Digital, in quanto ATI avrebbe, a giudizio del tribunale, intenzionalmente modificato il proprio sito in modo da creare negli utenti la falsa impressione che esso fosse quello della Digital. Quest'ultima ha comunicato la propria soddisfazione per l'esito del processo e la speranza che questa sentenza metta fine a una situazione che ha arrecato alla compagnia notevoli danni economici.
JP

WINDOWS NT 5.0 POSTICIPATO AL 1998

I dirigenti di Microsoft hanno informato, attraverso una lettera aperta inviata a un ristretto gruppo di 50 sviluppatori, che l'uscita di Windows NT 5.0 è stata posticipata al primo trimestre del 1998. Infatti, la versione beta del prodotto dovrebbe essere pronta, al più presto, per la fine dell'estate. In questo modo, le versioni finali di Windows NT Workstation e Server 5.0, invece di essere lanciate sul mercato entro il 1997 come inizialmente auspicato, non saranno disponibili prima dell'inizio dell'anno prossimo. Questa dichiarazione giunge in un momento particolare per la compagnia, alle prese con la decisione riguardante le modalità di installazione e vendita del sistema. Al momento, sembra che Microsoft sia orientata verso una soluzione che prevede due versioni, una destinata alle imprese, contenente il Microsoft Transaction Server e lo SNA Server, e un pacchetto più leggero, che dovrebbe essere realizzato per primo. In particolare, una tale diversificazione dovrebbe consentire alla compagnia di diffondere il proprio prodotto in diversi settori del mercato.
JP

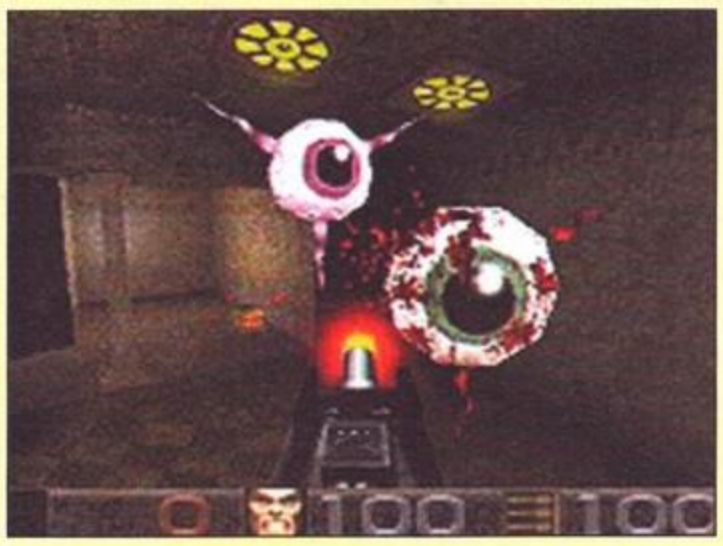
I NETWORK COMPUTER, UN SUCCESSO PRIVATO

Secondo quanto affermato in maniera concorde da due recenti indagini, i Network Computer avranno una maggiore diffusione presso l'utenza privata che non presso quella professionale. Infatti, stando alle informazioni fornite da Zona Research, se da una parte il mercato commerciale raggiungerà il numero di 6.7 milioni di NC entro il 2000, si prevede che l'ammontare di unità acquistate da privati dovrebbe aggirarsi intorno ai 70 milioni, se si tiene conto anche di apparecchiature come telefoni e televisioni capaci di collegarsi in rete. La ricerca è stata, inoltre, condotta considerando anche sistemi a basso costo, esaminando le stime riguardanti il servizio francese Minitel e registrando i dati delle compagnie telefoniche che riguardano l'adozione di telefoni connessi ad Internet. L'indagine di Zona Research viene ad affiancarsi a quella condotta recentemente da International Data Corp. Se le considerazioni generali sono molto simili, in quanto entrambe le aziende attribuiscono maggiore peso al settore consumer rispetto a quello delle imprese, differenti sono i dati raccolti (il numero di NC venduti nel corso del 1996 è, secondo IDC, superiore rispetto a quanto comunicato da Zona) e, soprattutto, diverse le previsioni finali. Infatti, le proiezioni di IDC per quanto riguarda il prossimo futuro risultano essere più caute e prudenti. Ad ogni modo, anche secondo Zona non si verificherà la totale sostituzione dei PC con le nuove macchine e questo soprattutto nel settore commerciale, in quanto i costi di gestione degli NC sono sì inferiori, ma non così decisamente contenuti da provocare un tale cambiamento. Inoltre, bisogna supporre che, almeno nell'immediato futuro, la maggior parte del software sarà ancora destinato al mercato dei personal computer. Le due indagini concordano invece nell'affermare che, per il momento, è ancora troppo presto per considerare i Network Computer come le macchine del futuro. Secondo IDC ad esempio, nel 2001 i PC costituiranno ancora il 75% dei sistemi collegati in rete. Comunque, non si può nemmeno ignorare la realtà di un prodotto che, grazie alla differenziazione dei modelli e delle versioni, è destinato a diventare sempre più importante sul mercato. In particolare, il futuro degli NC sembra essere legato ad apparecchiature quali le TV collegabili ad Internet, i cosiddetti "telefoni intelligenti" e le console dotate di accesso in rete. Se questi prodotti non conosceranno il successo auspicato, difficilmente il mercato degli NC potrà avere lo sviluppo previsto.
JP

COREL ENTRA NEL SETTORE HARDWARE

Corel ha annunciato la creazione di una compagnia indipendente destinata allo sviluppo di Network Computer e tecnologia per videoconferenze. Inizialmente, la nuova azienda sarà una sussidiaria il cui pacchetto azionario sarà detenuto interamente dalla Corel, ma non è esclusa la possibilità che nel prossimo futuro diventi una compagnia a proprietà pubblica. Per il momento, la nuova sussidiaria darà lavoro a 50 dipendenti dell'azienda madre. Il progetto principale a cui sarà destinata la compagnia dovrebbe, con tutta probabilità, essere costituito da un NC con funzionalità di videoconferencing, basate su di un software simile a CorelVideo, il prodotto riservato ai desktop già

SHRAK: UNA 'TOTAL CONVERSION' PER QUAKE



Chi di voi frequenta le autostrade di Internet avrà senza dubbio notato il grande proliferare di siti dedicati a Quake, il capolavoro della id software. Molti di questi presentano al pubblico progetti di 'Total Conversion', ossia di rimaneggiamenti che - nelle intenzioni degli autori - dovrebbero dare al giocatore sensazioni tutte nuove, dovute al fatto che del gioco originale rimane solo il 'motore' o engine tridimensionale.
Ingredienti fondamentali di qualsiasi TC infatti sono: nuove armi, nuovi mostri, nuovi effetti sonori e ovviamente nuovi livelli. Qualche cosa di simile è già stata fatta per Doom, e potrete ammirarne i risultati più eclatanti nei prossimi mesi, sui solchi iridescenti del Silver Disk che mensilmente ci esalta tutti (infatti avete notato la mia rubrica, d'ora in poi mensile, sui "very best all-time exhilarating & plain beautiful Doom levels", vero?). Orbene, per Quake questo tipo di "conversioni" è molto più semplice da realizzare (nonostante il gioco di per sé sia molto più complesso) proprio perché esistono un sacco di strumenti dedicati a questo: editor di mappe, di modelli tridimensionali etc., e soprattutto un linguaggio, il QuakeC, che è totalmente configurabile e contiene l'intera logica del gioco (caricata automaticamente dall'eseguibile, quake.exe, al momento del lancio). Dopo avervi anticipato di sfuggita che nel prossimo mese probabilmente vi ammannirò, novello chef, proprio uno speciale sul Quake Editing, passiamo a parlare di questi simpatici compari della Quantum Access che, avvalendosi della suddetta flessibilità, hanno realizzato una TC commerciale, cioè barattabile con dei bei dollaroni sulla guisa dei Mission Packs di cui si è parlato altrove. Purtroppo (perché si tratta di un prodotto più che valido) questa TC, chiamata Shrak (dal nome del boss finale), non è mai stata distribuita in Italia: è tuttavia possibile ordinarla per posta spedendo un fax alla Quantum. I tempi stretti redazionali mi hanno impedito di far includere il file di testo necessario a tutto ciò sul Silver Disk di questo mese, ma vi prometto che lo schiafferemo nel prossimo: nel frattempo quelli di voi che hanno un accesso a Internet potranno saperne di più - e ordinare Shrak stesso - collegandosi al sito dedicato, http://www.shrak.com.
Dopo tutto questo, parliamo del gioco vero e proprio: io l'ho quasi finito e devo dire che mi ha pienamente convinto. Le armi e i mostri sono tutti nuovi e, benché in qualche caso l'eredità sia evidente (c'è un UZI che puzza di sparachiodi lontano un miglio), ci sono anche cose originalissime: i casi più notevoli sono un lanciatore di dardi gonfianti (i nemici cominciano a fluttuare roteando e si gonfiano fino a esplodere) e un convertitore amico/nemico che fa sì che i mostri diventano nostri alleati. Anche per quanto riguarda i mostri non si scherza: nelle foto potete vedere Gorok, un ragnone dal modello veramente azzeccato, e un paio di occhi fluttuanti che sparano fulmini.

In particolare ho apprezzato tre tocchi di classe: innanzitutto il fatto che le 'skin' dei mostri, cioè il rivestimento in bitmap che ricopre i modelli poligonali, non siano uniche ma diventino via via più "sanguinolente" mano a mano che mazzuliamo i malcapitati. Inoltre si possono calpestare i 'gibs', cioè i frammenti di mostro ucciso, che si spiaccicano emettendo un bel suono tipo "splotch" (e qui Stefano dirà che sono il solito sadico)(gliel'ho già detto di persona... NdSS). Infine, uccidendo gli "occhi elettrici" di cui parlavo prima, rimangono dei frammenti che continuano a emettere scintille (con un bel suono tipo "zot! scrac!") e che fanno male a chiunque si avvicini. In definitiva, se avete un accesso a Internet e vi piace Quake... cosa aspettate?
Be', il tempo a mia disposizione è finito... adieu.
Stepan Stepanous the bloody gib stomper (nonché chomper)

MUSIC STUDIO

Ormai siamo tutti dei puristi dell'audio: a parte qualche esoterico fanatico che ancora si ostina a decantare le lodi dei vecchi 33 giri, l'umanità è ormai convertita ai supporti digitali. Certo non è da tutti avere in casa uno studio di registrazione, e i supporti digitali disponibili per l'utente comune (DAT, MiniDisc) consentono funzioni di editing soltanto minime. Il computer, a patto che si disponga di sufficiente spazio su disco, può diventare uno strumento utile e flessibile in questo campo: se siete dei professionisti della musica, o se vi sentite tali pur senza esserlo, per voi nasce Music Studio della Magix. Questo programma consente di registrare tracce audio direttamente sul disco fisso, a quattro tracce, per editing e playback. E' possibile, ad esempio, registrare i propri brani e poi mixarli con giri di batteria o altri suoni tratti direttamente da CD e video. Il volume e il fading di ciascuna sorgente può essere controllato separatamente per ottenere gli effetti desiderati: i brani così ottenuti possono essere salvati in formato WAVE, ed essere poi integrati in file MIDI o AVI, con la possibilità di sincronizzare suono e immagine perfettamente. L'utilizzo del programma è estremamente semplice anche per i meno pratici, visto che esiste pure un'utile funzione UNDO che raccoglie le ultime cento operazioni eseguite. Mentre si trasferisce l'audio, poi, è possibile inserire dei marker (come fanno i videoregistratori, per intenderci), così che sia più semplice recuperare i punti desiderati. Non manca, ovviamente, la possibilità di alterare le frequenze di riproduzione dei sample ottenuti, e di aggiungere una serie di tocchi personali: gli effetti disponibili comprendono riverbero, cross-fading, resampling, eco e normalizzazione; il mixing è facile da mettere in pratica come fare click con il mouse, e diverse porzioni di audio possono essere inserite in una sequenza predefinita con un semplice drag&drop. Il programma necessita di una semplice scheda audio a 16-bit per registrare dagli ingressi audio (per i CD) e dal microfono. I dati possono essere memorizzati su HD come nella RAM. Music Studio è disponibile sullo stesso CD in versione a 16-bit (Windows 3.1) e 32-bit (Windows95).

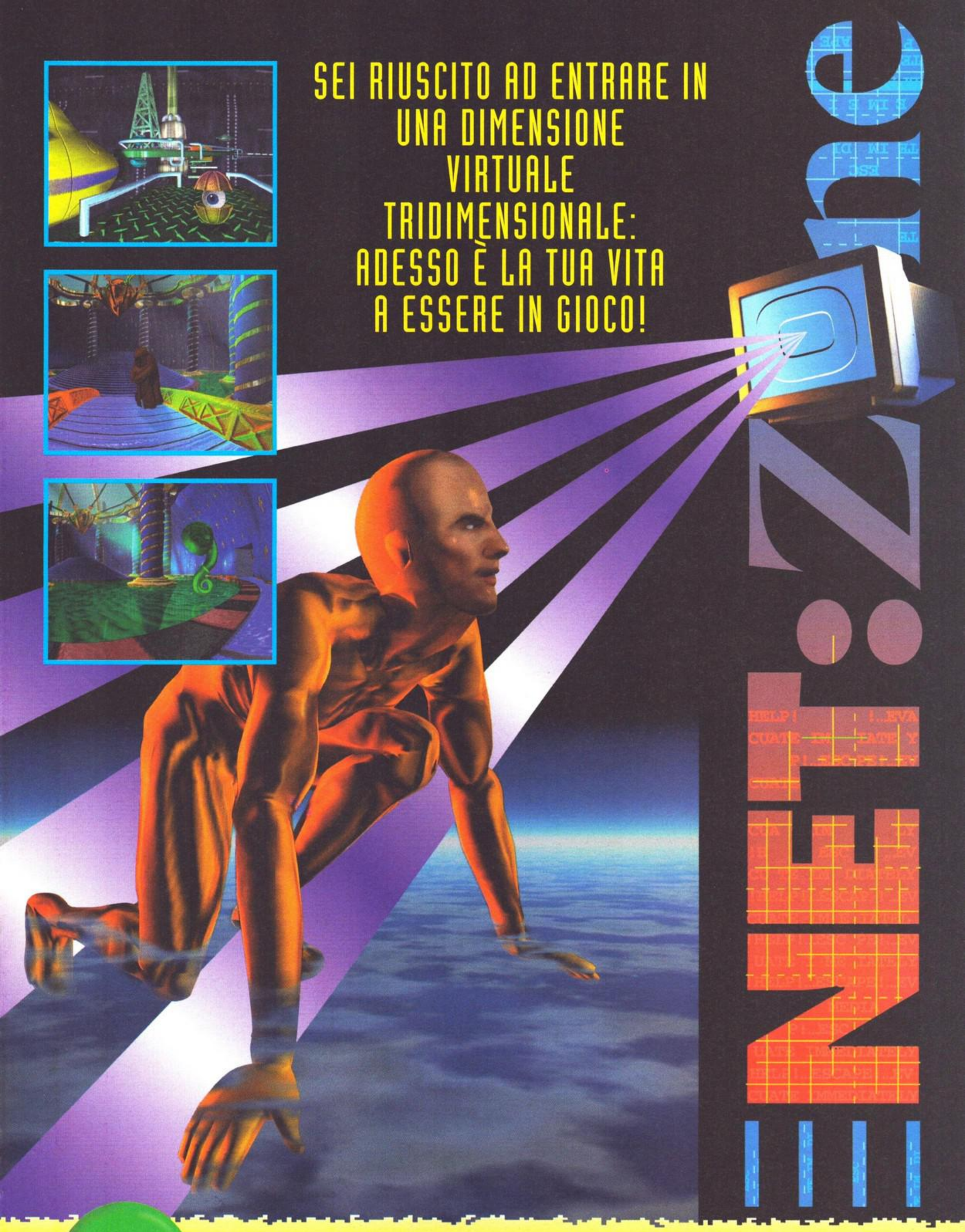
Jacopo Prisco

SPUPAZZIAMOCI INSIEME

Non fregherà niente a nessuno, ma con queste righe riesco finalmente chiudere le mie pendenze con questo numero, dopo che i miei pomeriggi redazionali (per non parlare delle sporadiche nottate) stanno diventando sempre più inconcludenti a causa delle clamorose delusioni a un gioco (l'ho sempre detto che la mia Panda va più che bene...)(per la nota: ore 3:47 am e il simpatico trio Bossetti, Prisco e Lisi mi ha gentilmente omaggiato di una bella "cinquanta"... NdSS).
Il gioco che mi ha ispirato il titolo iniziale si chiama Meat Puppet, ovvero Pupazzo di Carne, ovvero un arcade in isometrica che ricorda molto Diablo, almeno dalle prime battute. Una volta tanto non ci troviamo alle prese con una storia del tipo: "una dolce pulzella si è fatta rapire dal cattivone di turno e voi, non avendo niente di meglio da fare (dopo gli avvenimenti vacanzieri, è meglio che deponga definitivamente lo scettro di maschilista...), cercate di liberarla".

Una malefica organizzazione sta lobotomizzando i migliori guerrieri disponibili "sul mercato", inserendo nel loro cervelletto una sorta di chip che li obbliga a fare le cose più assurde, tipo compiere delle stragi suicidandosi, sfidare il Bossetti nella gara delle imprecazioni e via dicendo. Lotos, la protagonista del gioco, pensa che tutto questo non sia bello, per cui, alleatasi con un tramite fra i soldati e l'organizzazione (in inglese si dice Puppeter), decide di dare un'occhiata a tutte le città tenute in pugno dai malviventi (in totale sono sei) e cobaltizzare (cioè ridurre in pulviscoli) tutti quanti.
Il gioco è sembrato abbastanza carino al Silvestrone, un po' meno a tutti gli altri: il problema è che, al di là del fatto che gli effetti di luce sono decisamente convincenti, Meat Puppet sembra essere afflitto da una inspiegabile lentezza e praticamente in nessun caso l'azione diventa frenetica.
Nonostante questo, ritengo che se i programmatori faranno il loro dovere nella progettazione dei restanti livelli, il gioco avrà buone probabilità di risultare abbastanza interessante. Restate sintonizzati.

Mauro Bossetti


SEI RIUSCITO AD ENTRARE IN
UNA DIMENSIONE
VIRTUALE
TRIDIMENSIONALE:
ADESSO È LA TUA VITA
A ESSERE IN GIOCO!
Dune
VERSIONE IN ITALIANO
FINSON
Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

sviluppato dall'azienda. Ad ogni modo, gli obiettivi della sussidiaria sono destinati a evolversi e ad aumentare di numero col passare del tempo. Sembra, comunque, che gli sforzi di Corel siano al momento concentrati sul settore dei Network Computer, dal momento che, proprio per questa ragione, è stato accantonato il progetto che riguardava la realizzazione di un PDA (Personal Digital Assistant).
JP

DOPPIO ACCORDO SU INTERNET PER LA DISNEY

La Disney si espande sulla rete, e sceglie la strada degli accordi con MSN e StarWave. Il nuovo sito interattivo per bambini Disney's Daily Blast verrà infatti offerto gratuitamente a tutti i sottoscrittori di un abbonamento presso il Microsoft Network, e al costo di $4.95 mensili per tutti gli altri utenti. Questa mossa rappresenta anche un fatto importante per il mercato dei fornitori d'accesso, visto che il provider di casa Microsoft prende un altro punto di vantaggio nei confronti di America OnLine. E a testimonianza del fatto che Internet è una priorità assoluta per Disney, la compagnia ha anche acquisito una sostanziale parte del capitale azionario di StarWave, la società di web design posseduta da Paul Allen, co-fondatore di Microsoft. Non sono disponibili cifre ufficiali, ma si suppone che la porzione di titoli acquisita si aggiri su circa un terzo del totale, per una valore vicino ai 100 milioni di dollari. Questa acquisizione fa seguito a quella, ben più rilevante, del network ABC/Capital Cities, sostenuto dalla Disney lo scorso anno, in un'operazione dal valore stimato di oltre 26 miliardi di lire. Con la collaborazione della StarWave, che già amministra il sito ESPNet SportsZone (uno dei più popolari della rete), Disney desidera istituire un nuovo sito che offra news e altro materiale curato dalla ABC, in maniera da mettersi in diretta concorrenza con il neonato MSNBC, la joint-venture tra Microsoft ed NBC. E' dunque chiaro, da questi segnali, come anche le grandi compagnie dell'entertainment stiano sempre più riconoscendo in Internet una fonte di nuovi guadagni e nuova popolarità: Time Warner e News Corporation, due grandi concorrenti di Disney, stanno infatti pianificando similari espansioni.
JP

LA INTEL VA OLTRE LE PIÙ ROSEE PREVISIONI

Era stato preannunciato un primo trimestre magro di soddisfazioni, cosa che aveva probabilmente frenato le previsioni degli osservatori di Wall Street riguardo ad Intel, e invece, il colosso californiano ha superato ogni stima presentando profitti per 2 miliardi di dollari, pari a $2.20 per azione, contro i $2.06 mediamente previsti. La crescita è netta rispetto al medesimo periodo dello scorso anno, periodo in cui i guadagni si fermarono a quota $894 milioni. Anche sul fronte del fatturato la crescita è netta: $6.4 miliardi contro $4.6 miliardi rappresentano un incremento del 34%. A fronte di questi entusiasmanti risultati, la compagnia ha ancora una volta informato gli investitori che prevede di rallentare la sua crescita nell'immediato futuro: evidentemente la cautela non è mai troppa. I profitti per il secondo trimestre si prevedono infatti in linea con quelli del 1996, e sostanzialmente in pari con quanto riportato poco sopra. Le spese saranno invece leggermente superiori, rispetto ai $1.3 miliardi di questo trimestre (la voce spese comprende sia gli esborsi amministrativi che quelli legati al settore ricerca & sviluppo); le spese complessive per la ricerca, nel 1997, dovrebbero aggirarsi in proiezione sui 2.4 miliardi di dollari. Non dovrebbero spaventare troppo, per quanto concerne gli investitori, i previsti tagli ai prezzi di listino in programma il prossimo 28 aprile: la Intel è solita ritoccare periodicamente i propri prezzi per mantenere il passo del mercato e della concorrenza; più specificamente, il costo della linea Pentium Pro dovrebbe scendere di quasi il 25%, e non è escluso che anche la famiglia MMX non possa vedere ritoccati i propri valori. Il prossimo grande avvenimento in casa Intel rimane comunque l'uscita del Pentium II, che dovrebbe garantire una nuova ondata di entrate a partire dal terzo trimestre; in fase di lancio per il prossimo mese, il Pentium II verrà fornito già completo di motherboard, come richiesto dalla particolare architettura del processore.
JP

LA VIDEOLOGIC RILANCIA LA SFIDA ALLE SCHEDE 3DFX

Mentre la prima ondata di schede basate sul chipset PCX1 PowerVR stenta a reggere il passo delle più evolute schede 3Dfx, la Videologic annuncia l'uscita di un nuovo add-on che potrebbe alterare gli equilibri già stabiliti: la Apocalypse 3Dx, questo il suo nome, è infatti basata sulla successiva generazione del chipset PowerVR, denominato PCX2. Le caratteristiche di questa tecnologia consentirebbero un incremento del 50% in quanto a performance 3D, una migliore resa alle altissime risoluzioni e l'introduzione degli effetti di bi-linear e adaptive bi-linear filtering. La scheda costerà circa 200 dollari, un prezzo in linea con quello della concorrenza targata Voodoo, ma più alto rispetto alle schede PowerVR attuali. La Videologic ha comunque studiato una formula favorevole per passare alla nuova scheda, sia per chi possieda già una PowerVR che una 3Dfx. Verranno infatti proposte due differenti soluzioni: un pacchetto contenente due titoli di grande richiamo (WipeOut 2097 e Resident Evil) ottimizzati per PCX2, e naturalmente una scheda acceleratrice, per coloro che avevano acquistato un PC modello Compaq Presario dotato appunto di Power VR, il tutto al prezzo di 100 dollari. La seconda offerta, rivolta agli utenti 3Dfx, è invece destinata al mercato inglese: per 80 sterline si potrà ottenere l'upgrade, ma ancora non è chiaro se verrà offerto del software in bundle. L'uscita della Apocalypse 3Dx è prevista nelle prossime settimane: vedremo se sarà in grado di scalzare il chipset della Voodoo dal trono del 3D, o se si tratterà solo di un concorrente innocuo.
JP

DESCHUTES, IL PENTIUM II DA 366-MHZ

Mentre la Intel si prepara, per il prossimo mese, al lancio dei primi processori Pentium II dotati di MMX, già si diffondono le prime notizie sulla seconda incarnazione di questo processore, che vedrà la luce nel 1998, e verso cui ci si è sempre riferiti con il nome di Deschutes. Questo chip si differenzia dall'imminente Klamath per una differente architettura interna dei circuiti, che consentirà di ottenere velocità di clock più alte e un minore consumo energetico; Deschutes sarà anche dotato di una più ampia cache interna, cosa che lo renderà particolarmente indicato per i server e per i sistemi professionali in genere, in sostanza rigenerando il medesimo dua-

UN PACCO REGALO PER FLIGHT SIMULATOR

Beh, proprio di pacco regalo non si tratta, comunque resta il fatto che uno dei motivi per cui esistono così tanti utenti di Flight Simulator è rappresentato proprio dal massiccio supporto di mamma Microsoft (mi fanno sempre ridere i discorsi polemici e gli accenni alle manie di grandezza di Gates: il dato di fatto è che la software house di Redmond è tra le migliori al mondo per qualità dei suoi prodotti e supporto tecnico)(parole sue... NdSS).
Nel caso in cui aveste finito tutte le missioni e le avventure presenti in Flight Simulator per Windows 95, sarete lieti di apprendere che per voi sono disponibili nuovi entusiasmanti voli che vi terranno incollati al monitor per molti giorni; le missioni sono interamente ambientate nella California meridionale, per la precisione nelle città di Los Angeles e San Diego, per le cui ricostruzioni ci si è affidati come al solito a fotografie e scenari ultra dettagliati. A dire il vero, un volo sopra Venice Beach me lo farei anch'io... Se siete gli amanti del volo libero potrete sbizzarrirvi con le cosiddette "avventure" e sorvolare le Catalina Island e molti altri meravigliosi luoghi, ma qualora riteneste di essere pronti per impegnative sfide (che consistono in voli in condizioni proibitive, atterraggi d'emergenza e via dicendo) allora non dovrete che affidarvi alla sezione "challenges". Nuovi aeroporti sono stati aggiunti al database del programma e come al solito la documentazione elettronica a corredo dell'expansion pack vi permetterà di conoscere ogni dettaglio a riguardo.

Mauro Bossetti

SULTANS OF SWING

Non temete: in queste righe non vi parlerò della leggendaria canzone dei Dire Straits, bensì di Iznogoud, un platform francese distribuito dall'italiana CD-Line.
Le vicende hanno inizio quando il pisquano che dà il nome al gioco si sveglia e decide di diventare Sultano, sostituendo la persona attualmente in carica; personalmente avrei risolto la questione in un modo decisamente "repentino", cioè cacciando nel gargarozzo del potente di turno mezzo chilo di acido muriatico, ma il nostro Iznogoud (Izzy per gli amici, per cui noi chiamiamolo Goddy) non ha le scadenze di TGM che gli alitano sul collo, per cui se la prende comoda e decide di accanirsi con tutti i cattivi che infestano il territorio, vermiciattoli compresi. Questa scelta è dettata probabilmente dal desiderio di trovare un regno in ottime condizioni al momento della sua "proclamazione" a Sultano, ma nuovamente il Bossetti avrebbe una soluzione migliore: dopo l'acido muriatico, si passerebbe alla fustigazione immediata di tutti i nemici
I mondi sui quali far ricadere la vostra ira funesta sono quasi una ventina, ma più che di mondi occorrerebbe parlare di ambientazioni: si parte all'interno di una città, si prosegue verso il porto e, successivamente, si ha l'occasione di visitare ogni angolo del proprio futuro regno. Anzitutto ciò che si nota dopo qualche minuto di gioco è che le piattaforme, che solitamente risultano ben visibili in un titolo di tale genere (e vorrei anche vedere), sono assolutamente camuffate con lo sfondo, per cui, prima di effettuare un salto, non si può mai predire se si sta per tirare una craniata contro qualcosa oppure se ci si accinge a librarsi nell'aria spensierati e giulivi. Risolto questo piccolo inconveniente con una imprecazione per ogni salto (tanto, per quanto mi riguarda, non mi costa molta fatica: è sufficiente far coincidere il salto stesso con un momento in cui emetto qualche frase...), procediamo oltre e vediamo di descrivere cosa il nostro Goddy debba fare per tirare a campare. Sostanzialmente si devono evitare i numerosissimi nemici che infestano i luoghi in cui ci troviamo e per far questo si può compiere un salto che neanche l'M.J. (leggi: Michael Jordan) dei tempi migliori avrebbe eguagliato, oppure sparare con le armi a nostra disposizione, cioè bombe, candelotti di dinamite (che personalmente terrei per allontanare le zanzare milanesi nel mese di agosto...) e, udite udite, del denaro.

Se proprio volete sapere cosa penso del titolo, sappiate che secondo me Iznogoud è un gioco abbastanza confusionario, nel senso che non si capisce dove si debba andare e la grafica è bella ma, come spiegato sopra, "imprecisa". Al di là del sonoro, che si difende discretamente, il titolo sarebbe anche gradevole, non fosse per alcuni problemi che ne inficiano seriamente la valutazione globale: le animazioni dei personaggi sembrano avere tre o quattro frame a testa, e i movimenti del protagonista non riescono mai a essere sufficientemente precisi, il tutto al di là di una scattosità generale che prescinde dal livello di dettaglio selezionato... Insomma, manca l'incentivo a vedere cosa c'è dopo, i nemici sono troppi e alla fin fine è sufficiente saltare come degli indemoniati (o dare mance a tutti... cioè, volevo dire sparare soldi a destra e a manca) per superare i livelli: peccato, ci aspettavamo di più...

Mauro Bossetti

PRIMO: NON RICARICARE

Vi piacciono gli shoot'em up? Allora beccatevi questo condensato di una recensione saltata per pressanti motivi di spazio.
Il gioco in questione si chiama Reloaded e la sua trama, sensazionale per innovazione e complessità, coinvolge immediatamente fin dalle prime (e uniche) battute: il perfido C.H.E.B. ha manie di grandezza e mira a dominare il mondo, per cui sei intrepidi eroi hanno deciso di fare di tutto per mettergli i bastoni fra le ruote.
Come? La faccenda non vi intriga? Beh, allora sappiate che le vicende si svolgeranno in ben sei mondi differenti e che i nemici che vi si pareranno di fronte faranno di tutto per mandarvi a casa con la coda fra le gambe.
Come già detto pocanzi, Reloaded è uno shoot'em up in cui, dopo aver assistito al briefing della missione in cui si viene ragguagliati circa le operazioni da compiere per mettere in difficoltà il grande nemico C.H.E.B., occorre imbracciare il fucile (o ciò che ne fa le veci) e massacrare tutti coloro che non hanno niente di meglio da fare che romperci i cosiddetti. Nel corso delle missioni dovete generalmente affidarvi solo alle vostre forze e, poiché i nemici vi assalgono a frotte, l'abilità richiesta consiste nel sapersi muovere velocemente e al tempo stesso prendere di mira tutto ciò che respira. A dir la verità nei primi livelli compaiono degli enormi massi con cui è possibile schiacciare gli avversari, ma l'operazione si rivela piuttosto controproducente perché estremamente lunga: tanto vale sparare qualche colpo in più e vedere il cattivo disintegrarsi e lasciare una pozza di sangue sul terreno (l'effetto è veramente imperdibile: laddove un decimo di secondo prima si trovava lo sprite del nemico, come per incanto compare un orrido insieme di punti di vario colore, che dovrebbero simulare il sangue). Ogni tanto sarete chiamati anche a far funzionare il cervelletto, nella soluzione di semplici enigmi come l'abbattimento di un tronco per passare sopra una specie di canyon.
Passiamo all'aspetto tecnico, perché altrimenti giunti a questo punto potreste avere anche la convinzione che Reloaded sia un gioco "normale": anzitutto, a meno che non selezioniate l'alta risoluzione a 65.000 colori, la grafica è piuttosto bruttina (soprattutto considerati gli standard dei nostri giorni) e in ogni caso anche così le cose non migliorano poi di molto. Lo scrolling è decisamente insufficiente, con gli sprite sembrano muoversi in modalità binaria, nel senso che assumono al massimo un paio di posizioni; vi lascio immaginare che delizia vederli muovere.
A questo punto potrei anche fermarmi, ma vorrei concludere parlando della carenza per quanto riguarda gli scontri con gli avversari, coi nemici che vi vengono incontro a frotte impedendovi di mettere a punto una qualsiasi tattica; l'unica cosa da fare è continuare a sparare all'impazzata, perdendo un po' di energia ma facendo piazza pulita in breve tempo. Alternativamente, potete anche giungere al punto che mette fine alle ostilità (cioè vi permette di completare la missione) evitando tutto e tutti: eccellente!
In conclusione: non mi piacciono le iperboli, ma sul Commodore 64 ho visto di meglio. E non sto scherzando.

Mauro Bossetti

SURFACE TENSION

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

lismo, nei confronti di Klamath, attualmente esistente tra Pentium e Pentium Pro. Le frequenze iniziali saranno di 300 e 366MHz, e la cache interna sarà da ben 1MB. Nel frattempo la Intel ha anche presentato in dettaglio la nuova architettura del bus interno di cui saranno dotati tutti i processori della linea Pentium II. Il Dual Independent Bus, questo il suo nome, consentirà alla CPU di scambiare informazioni con i sistemi di memoria esterni al processore in maniera più veloce e ottimizzata, allineando le prestazioni dell'intero sistema a quelle del suo componente centrale. Andy Grove, presidente della Intel, ha utilizzato l'espressione "valli della morte" per indicare i colli di bottiglia che affliggono i PC odierni nel corso dei trasferimenti di dati. Il DIB, a partire da Maggio, unito all'AGP (Accelerated Graphics Port), una tecnologia che consentirà un migliore interscambio tra CPU e sistemi grafici, per ottenere prestazioni tridimensionali di altissimo livello, consentiranno di spazzare via queste restrizioni, donando ai PC una migliore coesione fra i diversi elementi e prestazioni significativamente più avanzate. Infine, Grove ha anche rivelato che, seguendo l'attuale ritmo di progresso, i primi processori Intel dotati di frequenze superiori ai 500MHz dovrebbero apparire già antro l'anno 2000.
JP

APPLE AL TRACOLLO: 708 MILIONI DI DOLLARI DI PERDITE...

Le voci più pessimistiche parlavano di 800 milioni di dollari, quelle più rosee di meno di 400: il secondo trimestre d'esercizio fiscale di chiude invece, per la Apple, con 708 milioni di dollari di perdite, pari a $5.64 per azione. Sebbene si tratti di un "rosso" che segnerebbe la fine di diverse aziende, per Apple si tratta di un miglioramento, seppur lieve, rispetto al medesimo periodo dello scorso anno, quando il negativo ammontò a ben 740 milioni di dollari. Nondimeno, questo secondo trimestre segna il peggior risultato di bilancio della compagnia da quando Amelio ne ha preso le redini, nel febbraio del 1996. Non a caso anche il fatturato ha toccato il minimo storico degli ultimi anni, stabilizzandosi sugli 1.6 miliardi di dollari, in netta caduta rispetto ai $2.19 miliardi dello scorso anno. Se è il caso di parlare di giustificazioni, comunque, è importante notare che queste figure includono le spese legate all'acquisizione della NeXT ($375 milioni) ed ai recenti licenziamenti ($155 milioni): escludendo queste spese operative, le perdite ammontano a "soli" $186 milioni, pari a $1.48 per azione. Wall Street aveva previsto un dato pari a $151.9 milioni, ovvero $1.22 per azione. Ecco come Gilbert Amelio, presidente e CEO di Apple, commenta questi risultati: "Sebbene si tratti di dati disarmanti, resta il fatto che abbiamo comunque portato a termine il nostro piano strategico durante questo trimestre. Abbiamo razionalizzato le nostre linee produttive e rifocalizzato le nostre attenzioni sulle famiglie di prodotti più importanti: tutto ciò ci consentirà di ridurre le spese annuali di oltre 500 milioni di dollari. Siamo pronti ad immettere sul mercato una serie di prodotti vincenti e innovativi, primo fra tutti Rhapsody, la prossima versione del MacOS." Fred Anderson, amministratore delegato e vice-presidente della compagnia, offre il suo punto di vista sui dati di bilancio: "Nonostante le perdite, la gestione dei liquidi all'interno della società ha subito un notevole miglioramento: la disponibilità di liquidi ha superato i $1.4 miliardi, e l'inventario ha superato il valore di 500 milioni di dollari. Ci attendiamo un rapido riassestamento del bilancio della compagnia, come risultato del nostro lavoro di ristrutturazione. Nel prossimo trimestre annunceremo un fatturato più cospicuo e perdite decisamente più contenute: un altro passo sulla strada che ci porterà nuovamente ai profitti, nel corso del quarto trimestre dell'anno". Al di là di queste previsioni, naturalmente ottimistiche, il dato che preoccupa riguarda il numero di unità vendute da Apple nel corso dei tre mesi terminati lo scorso 28 Marzo: soltanto 670.000 pezzi contro gli 892.000 del medesimo periodo del 1996.
JP

...ED ELLISON TORNA ALLA CARICA

708 milioni di dollari di perdite sono un motivo sufficiente per consentire a Larry Ellison, presidente e CEO di Oracle, per tornare alla carica sul fronte Apple: giocando ormai a viso scoperto, il vulcanico mentore dei Network Computers potrebbe sfruttare il momento critico della compagnia per mettere in atto la sua scalata. I vertici della Apple hanno ormai cessato di glissare su questa ipotesi, e stanno già cercando di correre ai ripari con dei provvedimenti difensivi: il gruppo capeggiato da Ellison potrebbe rapidamente mettere insieme gli 1.25 miliardi di dollari necessari ad acquisire il 60% del capitale azionario. In un'intervista recentemente rilasciata, il miliardario ha dichiarato che le possibilità di successo per un'eventuale scalata sarebbero "molto alte". Gilbert Amelio risponde così alla vantilata ipotesi di un suo licenziamento nel caso il piano di Ellison abbia successo: "Vedremo: Ellison farà quello che farà, ma la mia intenzione è di restare concentrato su quello che dobbiamo fare per Apple." Una dichiarazione che suggerisce distacco, ma è innegabile che l'ipotesi abbia sufficientemente spaventato il consiglio direttivo della compagnia di Cupertino, che non a caso ha chiesto l'aiuto di una società di New York, la Goldman & Sachs, per ottenere suggerimenti in merito a un sistema per difendersi da un eventuale "attacco". L'elemento ironico è che il principe Al Walid, che ha acquisito il 5% del capitale azionario e si è più volte dichiarato pronto a far parte del gruppo di Ellison, ha utilizzato la medesima compagnia come broker per il suo investimento: le sezioni che si occupano dei due problemi sono separate e non comunicanti per legge, ma il paradosso rimane. Ad ogni buon conto, dal momento in cui questa storia ha cominciato a prendere piede, il valore delle azioni Apple è cresciuto del 20%: evidentemente non si tratta soltanto di parole.
JP

RITORNO AI PROFITTI PER CYRIX

Dopo tre trimestri di perdite, la Cyrix ritorna a galla, presentando profitti per 6.6 milioni di dollari, e superando di gran lunga le previsioni di Wall Street: queste davano un margine di guadagno alla compagnia di soli 10 centesimi, contro i 33 effettivamente realizzati. Nel medesimo periodo dello scorso anno, i profitti si erano fermati a quota 2.1 milioni di dollari. Il fatturato

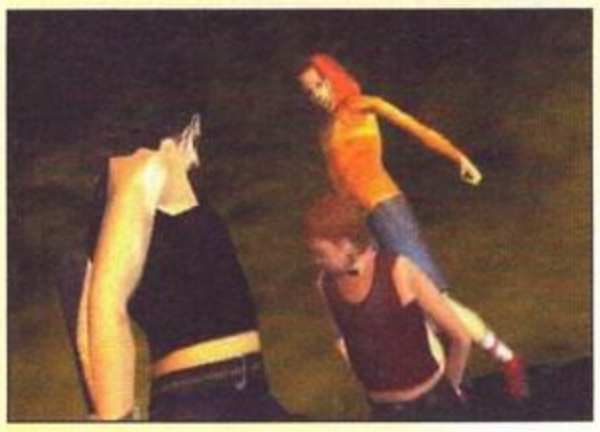
RICOSTRUZIONE DI UNA LEGGENDA

E' veramente incredibile come le grandi opere e i monumenti d'arte siano stati vittima dei peggiori scempi, negli ultimi anni, in Italia. L'incendio del Duomo di Torino, risalente a poche settimane fa, è soltanto l'ultimo di una serie di episodi disdicevoli che stanno privando il nostro paese di alcuni importanti pezzi della sua storia. Ma nella memoria collettiva rimane senza dubbio, impressa in maniera indelebile, la distruzione della Fenice di Venezia: a poco più di un anno dallo sciagurato evento, il Ministero della Cultura Francese, con il supporto del team di sviluppo Index+, presenta una ricostruzione digitale interattiva del glorioso teatro, in attesa che anche la realtà ordinaria, oltre a quella virtuale, possa avere indietro questo incancellabile pezzo di storia. Nato dal personale interessamento del Ministro Francese Philippe Douste-Blazy, "La Fenice: Un'Opera per Venezia" è il frutto di una collaborazione esemplare tra l'Opera National de Paris, il Monde de la Musique, Radio Classique e la stessa Index+. Grazie a delle rievocazioni animate, è possibile intraprendere un viaggio nel cuore della vita veneziana, nel tempio dell'arte lirica che affascinò l'intera Europa per oltre due secoli. Si tratta di un'occasione unica per conoscere questo luogo d'arte che accolse numerose creazioni mondiali, tra cui il Tancredi di Rossini, il Rigoletto e La TRaviata di Verdi, così come The Rake's Progress, l'ultima opera di Stravinsky. Più di 3500 ore di calcolo e più di 3000 immagini sono state necessarie per ricostruire la Fenice in 3D, proprio come era prima dell'incendio e così come sarà ricostruita. Sono stati ricostruiti i principali luoghi della Fenice, che offrono a loro volta una quarantina di prospettive diverse: il peristilio, l'atrio principale, le sale apollinee, la grande sala rococò, i palchi e il loggione... Una ricca sezione è riservata alle sequenze animate, tramite le quali l'utente può rivivere l'emozione e l'effervescenza delle grandi prime. Più di 100 rievocazioni storiche fanno rivivere i grandi momenti della storia del teatro, e altrettanti personaggi, anonimi o famosi, spettatori e giornalisti, scrittori e compositori, cantanti o direttori di teatro, figurano in queste animazioni. Non mancano poi ricche schede informative sulle opere, sui compositori, sull'architettura del teatro, sui librettisti, sugli interpreti e sui Maestri, per un totale di oltre 150 profili informativi. A completamento delle specifiche del prodotto abbiamo 60 minuti di dialoghi e commenti interpretati da attori, tra cui Pierre Santini e Anne Canovas; oltre 65 minuti di estratti musicali che rievocano le prime mondiali e i grandi interpreti della Fenice, tra cui la Callas, Pavarotti, la Tebaldi e altri ancora; 250 documenti d'epoca spesso inediti: ritratti, opere pittoriche, decori e costumi, programmi, estratti di spartiti, manifesti...

Jacopo Prisco

LA CITTA' DEGLI ANGELI DECADUTI

"The Crow: City of Angels" (il film), sapeva così tanto di bieca operazione commerciale che neppure i più accaniti "corvisti" ne hanno fatto un fenomeno, dopo che il capostipite della serie, vuoi per il decesso di Brandon Lee, vuoi per altri motivi, era stato eletto a vera e propria icona esistenziale di molti. La mia memoria non mi aiuta nel recuperare tracce di un eventuale videogame legato al primo e, tutto sommato, discreto film: comunque vada, la Acclaim ci ha fornito la sua interpretazione videoludica del seguito, e si tratta di un picchiaduro con qualche vago elemento d'avventura. L'introduzione del gioco segue fedelmente le vicende iniziali del film, ed è realizzata più che discretamente. Ashe e il suo dolce figlioletto vengono pestati a sangue da un gruppo di mentecatti, senonché il nostro protagonista rimane intrappolato tra il mondo dei vivi e quello dei morti, assetato di vendetta verso i farabutti che gli hanno fatto la pelle. Il tutto si svolge in base a un concetto preso direttamente dai vecchi piacchiaduro a scorrimento, con l'aggiunta del 3D. Inizialmente avete a disposizione solo i vostri bravi pugni e calci per difendervi, ma poi potete raccogliere vari oggetti tra cui una pittoresca bottiglia da spaccare in testa ai malviventi. Altri metodi di distruzione includono una mazza, una specie di tubo arrugginito, un machete, una spada e una ricca lista di armi da fuoco (pistole, mitragliatrici e altre amenità). Il tutto si svolge su undici livelli che ricalcano le ambientazioni del film: si inizia nella taverna, per attraversare luoghi degni della miglior villeggiatura come un cimitero, una sorta di catacomba e una sorta di limbo ultraterreno in cui vi dovrete scontrare con delle forze demoniache imbesuite peggio di voi. Il sistema di controllo non è il massimo dell'intuitività, tanto che spesse volte vi ritroverete a scappare dai nemici con l'intenzione di avvicinarli, ma basta prenderci la mano. La grafica è discreta, ma non eccessivamente definita, fatto strano, proprio per il personaggio principale, il cui trucco facciale è piuttosto ridicolo a vedersi. "The Crow: City of Angels" gira unicamente sotto Windows95 e richiede quantomeno un Pentium 90.



Jacopo Prisco

PIU' REALE DELLA FANTASIA

Con questa slogan fantasioso la Crush! annuncia quello che, nelle loro intenzioni, dovrebbe diventare il gioco di calcio definitivo per PC. Ancora senza nome e previsto per il prossimo agosto, il titolo punta tutto sulle sue potenzialità multiplayer, che consentiranno ai giocatori di tutto il mondo di incontrarsi e scontarsi sulla rete. L'utente può mettere in piedi il proprio club, svolgere la funzione di manager, giocatore/manager o solamente giocatore. Quelli della Crush! ritengono che questo gioco possa diventare una specie di "droga" per migliaia di persone in tutto il mondo, che si scontreranno in numerosi campionati auto-concepiti. "Si tratta di qualcosa destinato a chiunque sia appassionato di calcio: ora offriamo la possibilità a tutti di possedere una propria squadra, vendere e acquistare giocatori, addirittura costruire lo stadio dei propri sogni - tutto senza spendere i soldi necessari nella realtà, e senza dover disporre di alcun tipo di esperienza". Questo fatto dell'esperienza sembra essere un altro dei punti su cui puntano molto alla Crush!, che sottolinea come questa simulazione sia aperta a tutte le fasce di utenza: l'unico requisito è la passione per il calcio. E allora sentiamo che ne dice Hardy Fujiwara, uno dei leader del progetto: "Questa è la simulazione più realistica che sia mai stata concepita. E' facile da utilizzare ed è divertente: ti fa sentire un professionista anche se sei un novizio. Amo particolarmente la possibilità di intonare canti del pubblico che sbeffeggino gli avversari". Il look del gioco sembra promettere bene, anche se di certo non metterei la mano sul fuoco riguardo al fatto che si tratti della "simulazione definitiva". Ve ne sapremo dire senza dubbio di più nei mesi a venire.

Jacopo Prisco

FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

WAVE Interactive

Vivid INTERACTIVE

I Cd-Rom interattivi per adulti più venduti al mondo!

Per computer MS-DOS compatibili e Macintosh

Vietata la vendita ai minori di 18 anni

Puoi trovare i titoli Wave e Vivid presso:

ALESSANDRIA (Casale Monferrato) - **SYSTEMA** - Via Sobrero 13
ANCONA - **COMPUTER UNION** - Via De Gasperi 22
ASTI - **COMPUTER 1°** - Corso F. Cavallotti 126
ASTI - **BETTA ETTORE** - Via Secondo Pia 8
AVELLINO - **MULTIMEDIA** - Via Guarini 23
BARI - **CD BARI** - Via Capruzzi 128
BARI - **METRO LEVANTE** - Via La Rotella - zona industriale
BARI - **TECA** - Via Capruzzi 252 A/B/C
BARI - **VOBIS MAXISTORE** - Via Amendola 170
BIELLA - **HOBBYLAND** - Via Bertodamo 1
BIELLA (Verrone) - **SOFTWARE SERVICE** - Strada Trossi 10
BOLOGNA - **MIXEL** - Via M. Monroe 2 c/o "Shop Ville Gran Reno"
BOLOGNA (Imola) - **SOFOS** - Via A. Costa 8/A
BOLZANO - **METRO DOLOMITI** - Via Volta 8
BRESCIA (Roncadelle) - **MIXEL** - Via E. Mattei 37/39 c/o "Le Rondinelle"
BRESCIA (Rovato) - **SISMA** - Viale C. Battisti 3
CATANZARO (Catanzaro Lido) - **RANDAZZO FILIPPO** - Viale Isonzo 420 c/o "Le Fornaci"
COSENZA (Rende) - **CONSOL POINT** - Via Vittorio Alfieri P.G
CUNEO - **COMPUTER UNION** - Piazza Europa 9
CUNEO - **L'ELETTRONICA** - Corso Roma 24
CUNEO - **ROSSI COMPUTER** - Corso Nizza 42
CUNEO (Saluzzo) - **COMPUTERLAND** - Via Mazzini 30/32
FERRARA - **ELECTRONIC TECHNOLOGY** - P.za S. Giorgio 10
FOGGIA - **INFOLAB** - Viale Colombo 144
FORLÌ - **COMPUTER VIDEO CENTER** - Via Campo di Marte 122
FORLÌ - **INFOCENTER SOLUZIONI INFORMATICHE** - Via Gramsci 146
FROSINONE (Cassino) - **PROFESSIONAL SOFTWARE** - Via G. Di Biasio 8
GORIZIA (Monfalcone) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Valentinis 3/C
L'AQUILA (Avezzano) - **PIEMME** - Via Amendola 25
LECCE - **LINEA UFFICIO** - Via B. Mazzarella 31/33
LUCCA (Viareggio) - **GENIUS COMPUTER** - Via M. Coppino 113
MILANO - **CD MILANO 2** - Via A. Costa 33
MILANO - **CD MILANO 4** - Piazza Clotilde 8
MILANO - **CD MILANO 5** - Piazza Cadorna 13
MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
MILANO - **PHOTO DISCOUNT** - Piazza De Angeli 3
MILANO - **STARGAMES** - Piazza Durante 36
MILANO (Cesano Boscone) - **COMPUTER UNION** - Via Milano 42
MILANO (Cesano Boscone) - **PENATI** - Viale Isonzo 29
MILANO (Corbetta) - **PENATI** - Via Simone 49/D
MILANO (Pero) - **AEL** - Via Olona 30
MILANO (Seregno) - **GIOCACOMPUTER** - Via Cadore 253
MILANO (Vimodrone) - **PROXIMA** - Strada Padana Superiore 292 c/o "Città Mercato"
MODENA - **CLOE SYSTEM** - Via Emilia Ovest 234
MODENA - **FERRARI GIOVANNI COMPUTER** - Via G. Barbieri 30
NAPOLI - **COMPUTER HOUSE** - Via Bosco di Capodimonte 72/A
NAPOLI - **DS TEAM** - Centro Direz. Isola E4 Pal. Fadim
NAPOLI - **IDC** - Viale Augusto 138
NAPOLI - **TOP MEDIA SERVICE** - Via Miroballo al Pendino 14
NAPOLI (Torre Annunziata) - **DAFNE SISTEMI** - C.so Umberto I 311
NAPOLI (Vico Equense) - **COMPUTERLANDIA** - Via Nicotera 58
NOVARA - **PENATI** - Via Mattei 29
PADOVA - **COMPUMANIA** - Via C. Leoni 32
PADOVA - **COMPUTER SHOP** - Viale Venezia 61 c/o "Giotto"
PADOVA - **GENESI** - Via Morgagni 6
PADOVA - **SARTO** - Piazza Eremitani 17
PARMA - **CLOE SYSTEM** - Via Trento 1/D
PARMA - **WENT INFORMATICA** - Via Fratti 30
PAVIA (Vigevano) - **PENATI** - Via delle Industrie 321
PERUGIA (Città di Castello) - **WARE** - Via Cairoli 1
PESARO - **MEDIA SHOP** - Via Lanza 42
PISA (Pontedera) - **CD PISA** - Piazza Martiri della Libertà 25
PORDENONE - **ARMONIA COMPUTERS** - Viale Grigoletti 92/A
PORDENONE (Porcia) - **FABBRO** - Corso L. Zanussi 1/D
RAVENNA - **COMPUTER SYSTEM** - Via Rubicone 185
RIMINI - **CD RIMINI** - Via XX Settembre 1
ROMA - **CD ROMA** - Via Anastasio II 338/340
ROMA - **COMPUTER UNION** - Via Casoria 20
ROMA (Ciampino) - **CGS COMPUTER ASSISTANCE** - V.le Roma 81/83
SALERNO (Battipaglia - **ELECTRONIC SYSTEMS** - Via del Centenario 113/117
TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Oulx 14/L
TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Valperga Caluso 18
TORINO - **EVOLUZIONE COMPUTERS & GAMES** - Corso Francia 11 bis/C
TORINO - **G.L.M. TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
TORINO - **MAGLIOLA** - Via N. Porpora 1
TORINO - **START COMPUTER** - Via Fidia 21/B
TORINO - **SUPERMERCATO DEL COMPUTER** - Corso Vercelli 429
TORINO (CHIERI) - **SICAP COM** - S. Da Riva 177
TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
TRENTO - **ELETTROCASA** - Via del Commercio 61/2
TRENTO - **ROVERETO EXPERT** - Via Goccia d'Oro 13
TREVISO - **MIDIMEDIA** - Piazzale Pistoia 10
TREVISO (Castelfranco Veneto) - **VIRTEK** - Borgo Treviso 31
TREVISO (Castelfranco Veneto) - **ZEROBYTE** - Via V. Veneto 11
TREVISO (Susegana) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Conegliano 33
UDINE - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Roma 47
UDINE (Torreano di Martignacco) - **MIXEL** - Via Cotonificio 22 c/o "Città Fiera"
VENEZIA - **MA.RO.** - Via Dante 4/4A
VENEZIA (Marcon) - **MIXEL** - Via E. Mattei 1/B c/o "Vallecenter"
VERONA - **MEGABYTE 3** - Via XX Settembre 18
VERONA - **METRO ADIGE** - Via Torricelli 17
VERONA (Lugagnano di Sona) - **MIXEL** - c/o "La Grande Mela"
VICENZA - **COMPUTEL** - Via Monte Grappa 22
VICENZA - **COMPUTER SHOP** - S.S. 11 Padova sup. 60 c/o "Palladio"
VICENZA - **MEGABYTE 5** - Contrà Mure Porta Nuova 26/28
VICENZA (Torri di Quartesolo) - **MIXEL** - Via Pala 20 c/o "Le Piramidi"

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

Si, inviatemi il catalogo aggiornato gratuito dei prodotti VIVID!

Nome/Cognome _____

_____

Indirizzo completo _____

_____

_____

TGM 05/97

ha toccato quota $75.6 milioni, in netta crescita rispetto al dato '96 di $51.6 milioni. Il protagonista principale di questa ricrescita è senza dubbio il chip Media GX, una CPU che integra funzionalità grafiche e sonore, recentemente al centro di una disputa legale tra la stessa Cyrix e la Creative Labs, per la non veritiera indicazione di compatibilità verso le schede SoundBlaster. Inserito in diversi PC di fascia bassa, specialmente i Compaq della linea Presario, questo processore sembra essere stato ben accolto dal mercato. A differenza di quanto non faccia la AMD, che si pone in netta concorrenza con Intel offrendo prodotti che possano competere in quanto a prestazioni e qualità, la scelta di Cyrix è di convivere con il colosso californiano, nutrendosi di settori di mercato da questo lasciati liberi, come ad esempio i PC di basso costo, da 1000 dollari o meno. La Intel sembra però interessata a espandersi anche in questo campo, ora che la linea Pentium può essere proposta a prezzi concorrenziali. Cruciale per la compagnia sarà anche il lancio di M2, il nuovo processore dotato di MMX che, invece, entrerà in netta concorrenza con le linee Intel e con il K6 di AMD. I primi esemplari saranno commercializzati in giugno, per giungere a una diffusione su vasta scala nel corso dell'autunno.
JP

BLACK BELT SI VESTE DI 3DFX

Rivoluzione nelle voci riguardanti la nuova console della Sega, dal nome in codice di Black Belt: inizialmente annunciato su base PowerVR, sembra invece confermato che il successore del Saturn avrà un cuore targato 3Dfx. La Sega si sta infatti interessando alla 3Dfx Interactive, tramite l'acquisizione di 700.000 azioni della compagnia, che ha in questi giorni indotto un'offerta pubblica del proprio capitale azionario, mettendo sul mercato oltre 4.2 milioni di azioni. L'accordo, ancora in fase di sviluppo, garantirebbe alla grande "S" i diritti esclusivi per lo sfruttamento del chipset Voodoo durante i prossimi tre anni, ovviamente in prospettiva di un sistema da gioco casalingo. La tecnologia utilizzata sarebbe la famosa Voodoo, che ora imperversa negli acceleratori grafici dedicati per PC. La CPU, e si tratta di un dato confermato, sarebbe un processore PowerPC, e la RAM del sistema dovrebbe aggirarsi sui 16MB, più un'ulteriore porzione dedicata per la grafica. Ma la 3Dfx non ha finito di scoprirsi, confermando appieno anche le voci riguardanti il nuovo chipset Banshee: le prime schede su di esso basate usciranno nei primi mesi del 1998, e saranno destinate alla produzione di schede per PC e per coin-op. La costruzione effettiva delle schede è affidata a compagnie esterne (come accade anche attualmente), ma ancora non è stato reso noto alcun nominativo. E' probabile che la 3Dfx Interactive abbia elargito così ampi dettagli su questioni "top-secret" proprio per dimostrare le sue potenzialità di fronte ai possibili investitori: resta da vedere se la Sega gradirà tanta imprevista pubblicità riguardo al suo progetto segreto.
JP

UN CD-ROM TUTTO DA SFOGLIARE

Entro il 1997 saranno finalmente pronti i due CD-ROM che andranno a completare Encyclomedia, la guida multimediale alla storia della civiltà europea. Questa enciclopedia è diretta nientemeno che da Umberto Eco ed è frutto della ricerca di un importante Comitato Scientifico formato da studiosi del calibro di Ezio Raimondi, Aldo Schiavone e Pietro Corsi. Encyclomedia si articola in quattro CD-ROM, ciascuno dei quali è dedicato a un secolo (dal '500 all'800). "Il Seicento" e "Il Settecento" sono già disponibili, mentre "l'Ottocento" e "Il Cinquecento" saranno pronti entro quest'anno.
Siamo di fronte a un'opera senz'altro originale nel panorama culturale italiano, che forse è rimasto un po' troppo ancorato al tradizionalismo esasperato della nostra società. Finalmente l'interattività che un CD-ROM è capace di offrire può essere messa al servizio della ricerca. Con Encyclomedia, l'utente può velocemente accedere a una grande quantità di testi, animazioni, suoni e immagini inerenti ad Arte, Letteratura e Teatro, Scienza e Tecnologia, Musica e Filosofia. L'enorme quantità di informazioni che un CD può contenere e gli efficienti strumenti di ricerca automatica fanno del computer uno strumento particolarmente veloce e selettivo per l'acquisizione di determinati argomenti. Ciascun secolo è analizzato attraverso duecento libri, duemila immagini, diecimila schede e poi ancora animazioni, video e brani musicali. Comunque non spaventatevi, poiché il tutto può essere consultato tramite un'agile interfaccia adatta ad aiutare curiosi, appassionati e studiosi. Con questo strumento insomma nasce un approccio del tutto nuovo alla conoscenza del passato.
Encyclomedia fa parte della collana di Opera Multimedia dedicata alla cultura ed è disponibile in formato multistandard (per Windows e Macintosh).
AP

UN "PACCO" PER TOMB RAIDER!

Mentre ferve il lavoro su Tomb Raider 2, alla Eidos Interactive stanno dando gli ultimi tocchi a un add-on pack (la traduzione non è: "pacco aggiunto"!) per il primo titolo con Lara Croft. Questo pacco si chiamerà Unfinished Business e includerà una panoplia di bei gadget: i più succosi sono senza dubbio due livelli che sono stati definiti "enormi", e che riprenderanno la storia di Tomb Raider esattamente dove è terminata. L'obiettivo sarà la distruzione delle ultime uova aliene, pronte una volta di più a dare origine a un esercito in grado di invadere la Terra.
Lara si potrà dilettare con pistole e bazooka (si favoleggia che potrà usare anche il mitico "bazzuca spaziale"... ehm, forse questa voce necessita di ulteriore conferma), oltre a questo, il gaudente acquirente potrà abbellire il suo desktop con fondali, icone, puntatori e frizzi varii ispirati alla bella eroina.
Il "pacco" sarà disponibile con tutta probabilità a settembre, e ovviamente potrà dilettare solamente i possessori del gioco originale completo.
SG

OPENGL: ANCORA NOVITA'

Vi ricordate il discorso del mese scorso su Direct3D e OpenGL? C'è una piccola notizia sull'argomento: la ATI Technologies, Inc. ha annunciato il 7 aprile che saranno disponibile dei driver OpenGL per le schede 3D Rage II, 3D Rage II + DVD e l'annunciata 3D Rage Pro. Contemporaneamente su varie riviste specializzate (la più nota è "Games Developer") si levano diverse voci che essenzialmente chiedono a Microsoft di abbandonare le Direct3D (specificatamente quelle "Immediate mode", le più importanti per i videogiocatori) in favore delle API di Silicon Graphics.
Questo è solo l'inizio: e se pensiamo alla bufera che si è scatenata intorno alla tecnologia MMX, non si può negare che siano tempi duri per il monopolio "WinTel" (costituito da Microsoft, col suo Win-

LA EIDOS GIOCA ALLA GUERRA

Invece di una prolissa preview, vi presentiamo due titoli di prossima uscita della Eidos in questo dinamico e sportiveggiante box. Eccoli qua...

CONQUEST EARTH

Red Alert ha inaugurato, con prepotenza, un vero e proprio genere che non mancherà di dare alla luce una sfilza di titoli da qui agli anni a venire: Conquest Earth sembra farne parte, ma con un pizzico di pepe in più rispetto a quanto possiamo aver visto finora. La storia è decisamente ultraterrena: la sonda spaziale Galileo penetra l'atmosfera di Giove, dove misteriosamente si volatilizza, per lo stupore degli scienziati terrestri. Questa intrusione indebita dà il via a una guerra fratricida tra la misteriosa razza dei Gioviani e l'umanità, che questa volta ha a che fare con esseri dalla forma gassosa, capaci di assumere qualsiasi aspetto tramite incredibili capacità di morphing. Loro obiettivo è assoggettare la razza terrestre, assumendo le forme di terribili macchine da guerra, al fine di utilizzare il nostro pianeta come colonia abitativa. Ovviamente potete decidere di controllare gli alieni e radere al tappeto il suolo del nostro piccolo pianeta verde, oppure mettervi a capo di un manipolo di valorosi per sventare il piano d'invasione del nemico.

Il gioco si svolge in tempo reale proprio come Red Alert, ma la scelta della fazione da impersonare determina ben più che un semplice cambiamento di obiettivi e armi a disposizione: l'interfaccia grafica per ciascuna delle due razze è infatti radicalmente differente, e offre possibilità d'attacco e strategiche opposte. Sembra che l'intelligenza artificiale sia altamente evoluta, tanto che alla Eidos proclamano si tratti della AI più avanzata della storia dei videogiochi. I nemici reagiscono in maniera dinamica e realistica alle decisioni del giocatore umano, offrendo una sfida del tutto nuova. La grafica sembra promettere molto bene, con una resa in SVGA a 65.000 colori e abbondante uso di effetti grafici innovativi, così come interessante sembra l'utilizzo del sonoro: il gioco si svolge in un ambiente audio tridimensionale, che consente di sentire i movimenti delle truppe e le esplosioni col giusto senso delle proporzioni, per dare un ulteriore tocco di realismo. Aspettatevi una recensione, e il relativo verdetto, probabilmente sulle pagine del prossimo numero.

TERRACIDE

E se l'elemento strategico massicciamente presente in Conquest Earth viene a mancare in questo Terracide, di certo non viene meno l'azione, che qui è elevata alla massima potenza: apritevi la strada attraverso un mondo tridimensionale popolato di mutanti, ovvero ex-terrestri fuggiti dal pianeta secoli fa, e tornati per distruggere il loro mondo d'origine. Al vostro comando, in visuale soggettiva, una potente navicella spaziale con cui tenere alto il buon vecchio nome della Terra. Venti livelli disseminati su sette gigantesche astronavi, e oltre 20 armi letali con cui riportare alla ragione i dissidenti semi-alieni, costituiscono le premesse di base di questo titolo. In più, la modalità multiplayer è tenuta ben in conto con la presenza di gigantesche arene per organizzare sanguinosi deathmatch fino a un numero massimo di 16 partecipanti. Da quanto è possibile vedere, il gioco promette bene soprattutto graficamente: non a caso Terracide è sviluppato esclusivamente per schede 3Dfx e Rendition, beneficiandone degli strabilianti effetti grafici. Oltre ai canonici bi-linear filtering, fogging ed effetti di traslucenza, Terracide utilizza un modello di lighting a 16-bit che garantisce sul vostro schermo degli spettacoli psichedelici degni della miglior discoteca. In linea con le entusiastiche dichiarazioni riservate per Conquest Earth, alla Eidos assicurano che Terracide possa rivelarsi il gioco dell'anno per le schede 3D. Altri particolari interessanti prevedono l'utilizzo della tecnologia QSound per un effetto surround dell'audio del gioco, texture animate (come superfici dell'acqua e circuiti elettronici), intelligenza artificiale evoluta, la possibilità di volare e addentrarsi nelle gigantesche astronavi nemiche, una stupefacente introduzione FMV e, ovviamente, altro ancora. Anche in questo caso la recensione dovrebbe arrivare il mese prossimo, per cui pazientate ancora un po' e cominciate a scaldare i vostri chip acceleratori.

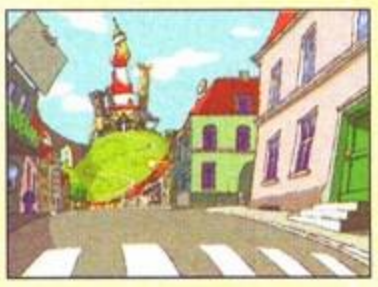
Jacopo Prisco

MONDO MUTANTE

Quando ancora avevo tempo di leggere i fumetti, le serie mutanti erano tra le mie preferite in assoluto: raramente, in un fumetto d'azione, ho trovato tanta caratterizzazione e profondità dei personaggi. Certo, da quando il buon Chris Claremont ha lasciato le sue creazioni, le cose non sono state più le stesse, ma mi pare di ricordare che anche Lobdell (sicuramente più di Nicieza) si sapesse difendere. Il gioco di cui vi vado a parlare raccoglie, ovviamente, soltanto gli istinti più bassi e animali dei giovani studenti di Xavier: "X-Men: Children of the Atom" è la conversione per PC del noto picchiaduro Capcom già apparso sulle console a 32-bit. Qui abbiamo a disposizione il "nocciolo duro" degli ex-giovani dotati (Tempesta, Colosso, Wolvie, Ciclope, IceMan e Psylocke), assieme a qualche valoroso esponente dei cattivi (Spiral, Silver Samurai, Omega Red, Sentinel). Non mancano i personaggi nascosti, e sono in questo caso degni del massimo rispetto: Juggernaut e Magneto, con loro non si scherza. Le modalità di gioco sono quelle classiche dei picchiaduro: VS Mode per lo scontro tra due giocatori umani, Survival per sfidare il maggior numero di nemici con una sola barra di energia, e Group Battle per mettere l'una di fronte all'altra due variegate fazioni di combattenti. Ciascun lottatore è dotato di un attacco speciale, ottenibile tramite una sequenza di movimenti più o meno complicata, e di una mossa speciale, che fa uso dei poteri mutanti peculiari di ciascun personaggio: così Tempesta chiederà aiuto ai venti, Ciclope sfodererà il suo raggio mortale, e Psylocke investirà lo sfortunato di turno con una devastante onda psichica. Il numero di frame che compone le animazioni di ciascun personaggio è leggermente ridotto rispetto al coin-op originale, ma la differenza con le versioni per console non è apprezzabile. Consigliabile è l'uso di un joypad, visto che la tastiera si rivela davvero poco funzionale per questo genere di giochi. X-Men gira sotto DOS e non ha grosse pretese in quanto a configurazione: un Pentium qualunque, ma anche un 486 di fascia alta, dovrebbe essere più che sufficiente.

Jacopo Prisco

TUTTO A POSTO!



Questo della Ravensburger rappresenta un altro di quei prodotti a metà fra il gioco e l'educativo, destinati ai più piccoli, e che cercano di istruire e al contempo divertire. In questo caso l'intento è di insegnare ai bambini a rimettere in ordine la loro stanza, e Dio sa quanto mi sarebbe stato utile, nell'infanzia, un precetto di questo tipo (dovreste vedere com'è mediamente conciata casa mia quando rimango da solo per un po'). Dunque, una grande confusione regna sovrana nel castello, e niente è più come dovrebbe essere. Sono i piccoli, simpatici Mattacchioni che si sono introdotti nel castello e hanno messo tutto sottosopra. Niente paura, però. Con un po' di pazienza, tanta fantasia e un incredibile voglia di scoprire cose nuove divertendosi, sarà possibile rimettere ogni cosa al suo posto. I giocatori hanno il compito di entrare nel castello e seguire le istruzioni del Mattacchione col cappello, per poi raggiungere, con un po' d'astuzia, la Cupola del Castello, il luogo più misterioso e affascinante che si sia mai visto. Avviato il programma il bambino si trova di fronte a tre diverse porte: Natura, Tecnica e Vita. Dietro ognuna si nascondono tre grandi temi da scoprire. Ogni tema porta il bambino a imparare cose nuove, tramite la risoluzione di indovinelli e piccoli giochi, in una gara frenetica contro i Mattacchioni. Ovviamente non mancano una serie di guide per aiutare il piccolo nel corso della sua esplorazione: il Mattacchione col cappello dispensa tutta una serie di utili suggerimenti; il Palloncino Rosso soccorre il giocatore quando questi non conosce il significato di alcuni oggetti; il Salvagente ripete la descrizione di ogni singola prova, il Palloncino Blu la interrompe, e l'Ancora conclude il gioco. Ma ci sono altri strumenti a disposizione: il Microfono per sentire la descrizione delle prove; il Tachimetro per stabilire la velocità di soluzione dei compiti; i Dischi del Manubrio per impostarne la difficoltà e il Puzzle che segnala il punteggio ottenuto. Per giocare a "Tutto a Posto", che é distribuito dalla Leader, occorre quantomeno un 486/40 e 8MB di RAM. Buon divertimento e fate i bravi.

Jacopo Prisco

CD DEDICATO ITALIANO
AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO
CONQUEST EARTH
I GIOVIANI ATTACCANO
GLI UMANI SI DIFENDONO
DA CHE PARTE STAI?
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
MINIMO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X
RACCOMANDATO: PENTIUM
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,
TASTIERA E MOUSE,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.
£ 99.900
EIDOS
INTERACTIVE
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER
DELPI TUTTI I MARCHI SONO R... DAI RISPETTIVI PROPRIE...

dows, e dal produttore di microprocessori Intel).
SG

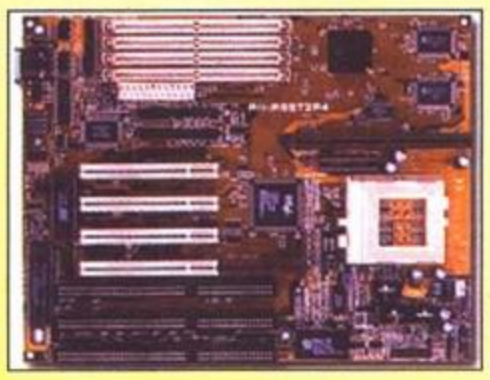
EIDOS E GLI ZOMBIE
Questo è certo un gran bel periodo per la Eidos Interactive: dopo aver prodotto uno dei più bei giochi del 1996, Tomb Raider, la compagnia è giunta a un accordo a lungo termine con la Ion Storm per quanto riguarda la produzione e la distribuzione dei giochi sviluppati dalla nuova compagnia di John Romero. Nel breve periodo questo significa tre titoli: una specie di mescolanza di avventura e azione (il promettentissimo Daikatana), un RPG e uno strategico in tempo reale. La Eidos ha garantito a Romero, Tom Hall e tutti gli altri sviluppatori della ion Storm il completo controllo sul contenuto e l'effettiva realizzazione dei giochi, ciò che era stato indicato dalla Ion come un chiaro prerequisito per ogni genere di accordo.
SG

WORLD FOOTBALL
Lo ammetto: non sono un appassionato di questo genere di giochi e sono profondamente convinto che semmai una simulazione calcistica raggiungesse l'Hard Disk del mio computer, gli occhi della statuetta di Max che teniamo in sala computer inizierebbero a sanguinare! C'è comunque qualcuno che non la pensa come me (Mao e Xam in primis) ed è quindi giusto che qualche volta una o due software house pensino a far felici questi bananari digitali (dicasi bananaro persona dotata di piede a banana: i.e. uno scarpone impedito. NdZingarelli).
Questa è la volta della Ubi Soft, la quale, tanto per discostarsi un po' dalla massa omogenea di simulatori calcistici, ha deciso di creare qualcosa di totalmente diverso... L'idea di base dei programmatori era inizialmente quella di dar vita a un videogioco che nulla avrebbe avuto in comune con gli altri "soccer": la palla si sarebbe presa con le mani e i giocatori, invece di far gol, avrebbero dovuto palleggiare fino a un canestro per poi gettarvela dentro... L'idea era buona, ma il fatto di dover eliminare i portieri e di comandare solo 5 personaggi per parte convinse i designer a ripiegare su qualcosa di sì diverso ma comunque classico: una simulazione di calcio 2D modello Microprose Soccer!
Il motivo ufficiale? Il fatto che il più delle volte si dia più importanza alla grafica che alla giocabilità di fondo; il motivo ufficioso (almeno secondo il mio parere)? La difficoltà di creare un motore che potesse stare dietro ai capolavori EA senza rimetterci al livello dell'immediatezza d'azione.
Il realismo e la longevità saranno, a detta dei tizi della Ubi Soft, la cosa a cui loro punteranno di più. Il fatto che ci siano solo tre tasti di controllo contro i 4 di Fifa e i 6 di Euro '97 serve solo a sottolineare come non sempre è il numero a fare la differenza; inoltre, le 358 squadre dei cinque continenti, i più di 6000 giocatori con database AGGIORNABILE, la presenza di tutte le coppe europee (anche la Coppa Bianca e quella del Nonno!) e i più di 100 movimenti dei giocatori (con più di 330 animazioni) dovrebbero essere un incentivo sufficiente per tutti.
La longevità sarà assicurata dalle 5 modalità di gioco (amichevole, coppa, lega, torneo e allenamento), dall'opzione indoor, dai tre livelli di difficoltà, dai tre tipi di visuale e da un editor per squadre, leghe e coppe... non vi basta? Ok, allora sappiate cha potrete giocarci in link fino a quattro giocatori e che potrà anche esserci la possibilità che il tempo cambi volgendo al brutto.
Uscita prevista: Settembre '97, requisiti minimi: Pentium 60 con 8MB di RAM.
FBS

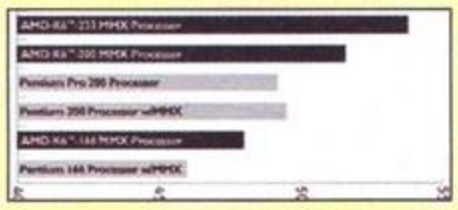
PARLANDO DI PENTIUM II, K6, DI OVERCLOCCARE IL BUS, D'AMORE E DI ALTRE SCIOCCHEZZE...

Prefazione (e due): visto il successo ottenuto dall'angolo tecnico del mese scorso, ho deciso che d'ora in poi questa mini-rubrica costituirà un appuntamento mensile grazie al quale vi verranno spiegate tutte quelle cose sull'hardware che ancora non conoscete. Il tema di questo mese è decisamente scottante, ma anziché far finta di niente come fanno in molti, abbiamo preferito parlarne soprattutto per far luce su molti falsi miti, raccogliendo il materiale che siamo riusciti a trovare in giro per il mondo. Come unico avvertimento, vi ricordo che sebbene tutto quanto qui di seguito sia tranquillamente reperibile su Internet, ***The Games Machine e la Xenia Edizioni non sono da intendersi responsabili per alcun danno dovesse derivare al vostro hardware dall'applicazione delle informazioni qui riportate.***
Inoltre, quanto qui scritto non può e non vuole essere un incoraggiamento all'overclocking: questa procedura può infatti sembrare un'ottima via d'uscita se avete pochi soldi e un computer non molto potente, ma ricordatevi che la Intel sconsiglia vivissimamente questa pratica e che "chi troppo vuole nulla stringe". Detto questo, che le danze abbiano inizio...
Stefano Silvestri

"Io ho un Pentium 133". "Ah ah, io un Pentium 166! Uaz, uaz!". Quante volte avete assistito a un simile scambio di battute? Nessuna, spero - a meno che da bambini non siate stati compagni di giochi del Pastore. Ciononpertanto (avverbio che spesso mi ha fatto litigare coi miei amici più cari, che sostengono che non esista in italiano)(io ho ancora qualche perplessità... NdSS), avrete notato che spesso le due macchine in questione vengono descritte come molto differenti: in varî box "hardware" di qualche recensione avrete visto frasi del tipo "se avete un P133 il gioco girerà a meraviglia, con un P166 ancora meglio". A parte l'intrinseca tautologia insita in una simile affermazione, la vera differenza tra i due processori sta nel prezzo, che tuttora vede il P166 costare più o meno il doppio del fratello minore. Ma questo gap è davvero giustificato? Oramai siamo abituati a giudicare le prestazioni di un PC unicamente dalla velocità della CPU, ma non tutti sanno che a differenti velocità del processore non corrisponde un'analoga velocità del sistema. Il bus, cioè il sistema di comunicazione "stampato" sulla motherboard, è infatti bloccato alla stessa velocità dei vecchi Pentium 66 a 5 Volt (li ricordate? quelli del fantomatico "baco"). Quei processori andavano alla stessa velocità del bus, cioè 60 o 66 MHz. La generazione successiva di Pentium ha preso la stessa architettura e ci ha montato sopra processori che andavano una volta e mezzo più veloci, da cui i P90 e i P100 (che tecnicamente sarebbero "P99"). Be', avete capito l'antifona? Un P133 viaggia al doppio della velocità del resto del sistema, e un P200 al triplo!
I nuovi Pentium II, annunciati da Intel "magna cum pumpa"(il Bossetti fa proseliti... NdSS), gireranno addirittura fino a 4 volte più veloci del bus, sempre bloccato all'anacronistica velocità di 66 MHz! A questo punto non vi sarà difficile immaginare quanto poco conti, ai fini delle prestazioni globali, passare da un "fattore di moltiplicazione" di 3.5 a 1 a uno di 4 a 1 - ma potete scommettere che i Pentium II a 266 MHz costeranno un bel po' di più dei corrispettivi P233...



Ma a che pro tutto questo? Cui prodest? E soprattutto: quo usque tandem, Catilina, abutere patientia nostra? (ahem... mi sono lasciato prendere la mano). Dicevo, quali sono le motivazioni per cui Intel insiste tanto su questa strada? Le ragioni di marketing sono chiare: è necessario offrire una gamma sempre ampia di processori per mantenere alto il prezzo delle macchine cosiddette high end, cioè dei fantomatici "computer ninja" che fanno brillare gli occhi del Pastore (ma anche Stefano Silvestri non scherza, credetemi). Non altrettanto valide sembrano essere le ragioni tecnologiche, e infatti qualcuno pensa che Intel abbia tirato troppo la corda. Per la prima volta dopo tanti anni, infatti, i rivali storici di Intel -da sempre confinati a un mercato di nicchia, in particolare ristretto ai computer di fascia bassa- potrebbero proporsi come i veri innovatori dell'architettura del PC, contribuendo ad abbattere la barriera dei 66 MHz che costituisce oggi il vero "collo di bottiglia" dei nostri computer.
Cyrix ha già proposto il P200+, che supporta nativamente una velocità "esterna" di 75 MHz, ma il vero bello deve ancora arrivare: si favoleggia infatti che il nuovo K6 di AMD sia in grado di supportare (più o meno ufficialmente) una velocità di bus di 100 MHz! Se a questo si aggiunge che il K6 si potrà tranquillamente montare sul vecchio zoccolo del Pentium (il cosiddetto Socket 7), mentre Pentium II richiederà il nuovo Slot One, e cioè un nuovo slot per il processore simile a quello delle varie schede del PC (il che ovviamente implica la non compatibilità del Pentium II con tutte le motherboard esistenti), si capisce perché all'AMD stiano già preparandosi a stappare lo spumante.
Be', dopo tutto questo tech-talk da vero sfigato del silicio (sento già arrivare le mail: "ma esci, divertiti, conosci gente! Fatti la ragazza!") vi potrete chiedere quanto vi tanga (bello, questo congiuntivo)("quanto vi perizomi" era forse meglio... NdSS) tutto ciò. Bene, vi annuncio il fatto nudo e crudo: e' possibile, oggi, overcloccare il bus a 75 e financo a 83 MHz! In questo modo il vostro P166 potrà girare a 83x2 anziché 66x2.5. Sul WEB si possono infatti trovare diverse testimonianze di come questo si possa fare, e di come il sistema risultante possa rivaleggiare (e in alcuni casi superare) le prestazioni di un Pentium 200! E se considerate che potrete usare un P133 a sua volta overcloccato, capirete che vi potrete fare un sistema dalla performance sconvolgente (a tratti allucinante) risparmiando più d'una di quelle unità di misura, indicanti la capacità computazionale di un portafogli, note come "centoni".
O.K. ora l'ho detto: prima che vi gettiate come lupi sulle vostre motherboard per farne scempio, tuttavia, occorre fare due precisazioni.
Prima di tutto, un discorso che non riguarda solo coloro i quali vogliono "sporcarsi le mani" con l'overclocking: il vero cuore di un personal NON è il processore ma la MOTHERBOARD! Ho visto con i miei occhi cambiare un sistema da così a così (immaginatevi il vorticoso roteare della mia mano intorno all'asse costituito dal prolungamento del braccio) sostituendo una motherboard clonazza, o salsicciometiccia che dir si voglia, con una di ottima marca e altrettanto ottime prestazioni. Questo vuol dire: stessa RAM (cioè, fisicamente, gli stessi SIMM), stessa scheda video, stesso processore... e Quake che gira a 640x480 con lo stesso frame rate che prima obbligava a 360x240! E la scheda mamma suddetta non costava poi così tanto più di una clonazza... meditate, gente, meditate.
Per quelli invece che non temono di andare là dove osano gli smanettoni: overcloccare componenti del sistema è un'attività che, con le dovute precauzioni, non espone il vostro prezioso hardware a nessun pericolo: dovete tenere però sempre presente che mai e poi mai un negoziante, e tanto meno un produttore di microprocessori, vi darà alcun tipo di sostegno - anzi. Detto questo vi posso assicurare che, per quanto mi risulta, gli unici casi accertati di processori "cremati" dall'eccessivo zelo overcloccante di noi schiavi del silicio veloce sono un DX2-50 spinto a 100 MHz e un Pentium 75 pompato a 150. Come si può ben vedere, in questo caso gli "sperimentatori" si sono lasciati prendere un po' la mano...



Nel nostro caso la cosa è un po' più complessa perché solitamente, overcloccando, quello che si fa è simulare la presenza di un processore più veloce spingendo il fattore di moltiplicazione della velocità della CPU rispetto al bus: per esempio, si può portare un P133 a 166 MHz configurando i jumper sulla vostra scheda madre non più a 2x66 ma a 2.5x66. In questo modo non si fa altro che 'far finta' di aver comprato un P166. Nel nostro caso invece:
1) Si overclocca il bus, quindi tutto il chipset che lo controlla (VX piuttosto che HX etc.)
2) Si overclocca la RAM: alcuni sostenevano che per andare a 83 MHz fosse necessaria la nuova SDRAM a 128 pin, ma ora si ha la certezza che basta della buona EDO a 60 ns.
3) Si overcloccano i dispositivi PCI: questi infatti girano a una velocità che è la metà di quella del bus, quindi li si porterebbe da 33 a 41.5 MHz. Occorre quindi che la scheda video sia di prima qualità.
4) Infine, si overclocca la CPU.
Tutto questo per dire che dovete andarci piano: non fate come i due pazzi che hanno spinto il processore al doppio della velocità nominale. E anche, raccomandazione molto importante, assicuratevi che la CPU sia ben ventilata. Con questo intendo raccomandare non solo l'uso della classica ventolina ma anche di un buon heat sink, dispositivo appositamente progettato per la dispersione del calore, che si monta sulla CPU e che potete trovare da un negoziante che sappia il fatto suo.
Dopo tutto questo parlare vi chiederete come fare per overcloccare la vostra motherboard. Il metodo più semplice e artigianale è quello di provare tutte le combinazioni di jumper del generatore di clock. Prendete il manuale della vostra motherboard: da qualche parte saranno indicati i jumper che determinano la velocità del bus, dal momento che qualsiasi motherboard deve supportare almeno tre velocità "canoniche", e cioè 50, 60 e 66 MHz. Tutto quello che dovete fare è paciugarli (noto termine tecnico) provando tutte le combinazioni e vedere un po' l'effetto che fa. Bello! Ma sicuramente voi vi aspettavate qualcosa di più, nevvero? E infatti io ho delle informazioni calde calde per voi - solo, poi non dite che non sono buono (questa l'ho già sentita).
Ecco un modo per determinare se la vostra motherboard supporta la velocità di 75 MHz. Prendete il manuale (o guardate direttamente sulla scheda) per determinare il modello del chip che genera il segnale di clock: se è un PLL52C59-14 o un PLL52C61-01/21 siete fortunati. Potete settare i jumper così:

Per il PLL52C59-14 jumper DS3-OFF, DS4-OFF, e DS7-ON.
Per il PLL52C61-01/21: jumper DS3-ON, DS4-OFF, e DS7-OFF.

Ma non è finita qui! Si sa ora per certo che esiste una motherboard, la Asus P/I-P55T2P4, che supporta la velocità di bus di 83 MHz!!! I jumper vanno configurati come segue:

JP8 1-2, JP9 1-2 e JP10 2-3.

Un'ultima nota: talvolta alcuni hanno avuto problemi di boot o di stabilità a queste velocità, secondo Intel "contro natura" (io sarei quindi dannato per l'eternità). Spesso, per risolvere del tutto i problemi e avere un sistema stabilissimo anche sotto Windows 95, è bastato aumentare di un poco il voltaggio della CPU, ponendolo qualche decimo di Volt più alto (il cosiddetto voltaggio 'VRE'). Tutto ciò è fantastico piuttosto e anzichenò, nevvero? Ma ora il tempo a mia disposizione è purtroppo finito (urca, ho scritto 8500 caratteri. E con questa frase diventano 8527. E con quest'altra... aagh!)

E siccome il giornalismo non consiste in altro che riportare le notizie apprese in giro per il mondo, ecco la fonte del nostro sapere:

Tom's Hardware Guide, una vera Bibbia per il maniaco dello smanettamento
http://sysdoc.pair.com/
Welcome to Wim's BIOS Page! Non abbiamo parlato di BIOS ma per chi vuole saperne...
www.ping.be/bios/
Computer Hardware Performance Page, un'altra paginetta niente male.
http://www.cam.org/~agena/computer.html
System Optimization - PC Hardware and Performance Guide! Il nome dice tutto.
http://www.dfw.net/~sdw/index.html

Alla prossima! E se avete qualche commento, consigli, insulti e soprattutto chip di RAM da regalarmi, il mio indirizzo di E-mail è: gaburri@mailer.cefriel.it (così forse contribuiremo alla fondazione "snelliamo la casella postale di SS").
Alla prossima!
Stepan Stepanous the Infamous CPU OverBurner

Si avvicina la fine del campionato e finalmente arriva il meglio. Arriva il nuovo PCCALCIO 5.0

La rivista con CD-ROM per gli amanti del Calcio

PCCALCIO 5.0

STAGIONE 96-97

PC CD-ROM Windows™95

Archivio interattivo
Una banca dati professionistica delle serie A, B e C1

Manager-Pro
Un realismo fino all'ultimo particolare

Simulatore 3d
La spettacolarità 3D, il campo virtuale...

Con le foto dei giocatori di serie A e B

L. 35.000

Requisiti
- Pc AMD K6/200 o superiore (si raccomanda un Pentium 100).
- Windows'95.
- 8 Mb di memoria Ram (sono raccomandati 16 Mb).
- Lettore CD-Rom 2x (si raccomanda un 4x).
- 10 Mb di spazio libero sul disco fisso.
- Scheda grafica SVGA in local bus PCI o VLB compatibile DirectX 2.0.
- È consigliabile una scheda audio compatibile DirectSound 2.0.

Commento di Massimo Tecca

In collaborazione con la società AIC "AIC Associazione Italiana Calciatori"

In edicola dal 24 aprile per solo L.35.000

PCCALCIO 5.0 STAGIONE 96-97

dinamic multimedia

foto Borsari-Guerin Sportivo

PC CD-Rom *Windows™95*

Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC.
©1997 AIC Associazione Italiana Calciatori.

LA STORIA

L'indispensabile fonte di tutte le competizioni europee.

U.E.F.A
COPPA COPPE
COPPA CAMPIONI
SUPERCOPPA EURO.
COPPA INTERC.

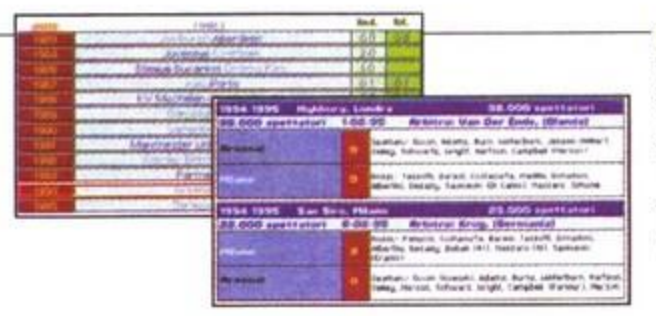
storia

Un ripasso fondamentale delle tre competizioni europee classiche, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe e la Coppa UEFA, e le novità in PC Calcio 5.0 della Supercoppa Europea e la Coppa Intercontinentale. Anno dopo anno tutte le edizioni con tutti i campioni, tutte le finali con gli schieramenti in campo, le superclassifiche storiche di tutte le squadre europee e l'estratto della partecipazione italiana ad ogni competizione.

COPPA UEFA: Tutte le finali, dalla prima edizione vinta dal Barcellona nella stagione 57/58 fino all'ultima finale vinta dal Bayern Monaco. I risultati di andata e ritorno, la superclassifica storica della competizione e l'Albo d'Oro delle squadre italiane.

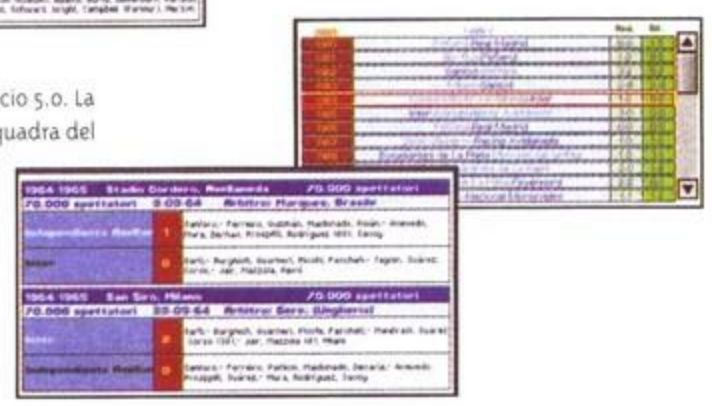
COPPA DELLE COPPE: Allo stesso modo che in Coppa UEFA, in Coppa delle Coppe vengono presentati i risultati di tutte le finali tra il 1961 ed il 1996, la superclassifica di tutte le squadre europee e il dettaglio, in un colpo d'occhio, della partecipazione italiana alla competizione.

COPPA DEI CAMPIONI: La più importante ed antica competizione europea in cifre: la superclassifica storica delle squadre europee, il bilancio italiano e tutte le finali dal 1956 al 1996, con il risultato, la data della finale, la città e lo schieramento in campo della squadra campione.



SUPERCOPPA EUROPEA: Novità in PCCalcio 5.0. Il torneo che vede di fronte il campione della Coppa delle Coppe e il detentore della Coppa dei Campioni, che assegna il titolo virtuale di "migliore squadra del continente". Tutte le edizioni dal 1972 al 1996, con la formazione degli incontri di andata e ritorno.

COPPA INTERCONTINENTALE: Novità in PCCalcio 5.0. La competizione che incorona la "migliore squadra del mondo" e che vede di fronte il campione d'Europa e la squadra campione del Sudamerica. Tutte le edizioni dal 1960 al 1995, con il risultato, la data, lo stadio e gli schieramenti in campo di tutte le partite.

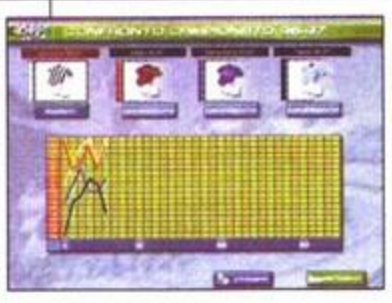


Tutti i dati senza muoversi ed in qualsiasi momento.

campionato

Con PC Calcio 5.0 alcuni tifosi si possono distinguere dagli altri. Alcuni devono aspettare il lunedì per comprare il giornale ed avere così i dati della giornata e la classifica aggiornata, gli altri, possono accedere al programma, introdurre i risultati e avere già tutto a disposizione: gol della giornata e totale dei gol del campionato, classifica con tutte le cifre, possibilità di richiedere il dettaglio delle partite giocate, vinte, pareggiate e perse, il grafico di evoluzione in classifica e la possibilità di stampare tutta l'informazione. Tutto questo in qualsiasi momento della giornata e senza muoversi da casa.

ELENCO:
Premendo su ogni quadro selezionabile della classifica, ecco l'elenco delle partite vinte, pareggiate, perse, reti fatte e subite di ogni squadra.



CONFRONTO GRAFICO:
Confronto grafico della situazione delle squadre in classifica, giornata per giornata. Fino a quattro squadre alla volta con linee di diverso colore.

RISULTATI:
Classifica e risultati, ogni settimana, anche della Serie B.

Cerca le informazioni di cui necessiti su qualunque protagonista.

banca dati

BANCA DATI DELLA SERIE A: La massima serie del nostro calcio professionistico. Le 18 squadre, i 18 allenatori e più di 400 giocatori. Comandi per la ricerca dei giocatori, note personalizzate dell'utente su ogni protagonista, centinaia di foto, possibilità di stampa.

GIOCATORI DI SERIE B E C1: La scheda base di ognuno dei 1200 giocatori di serie B e C1: luogo e data di nascita, età, presenze in nazionale, provenienza, altezza, peso, posizione e zone di gioco abituali. Novità in PCCalcio 5.0 è la Serie C1.

GIOCATORI: Novità in PCCalcio 5.0. Lo strumento che rende professionale la banca dati. Fornisce gli elenchi dei giocatori secondo criteri quali l'età, ruolo o posizione, la serie, giocatori comunitari e stranieri.

ALLENATORI: Scheda completa di ogni allenatore di Serie A con tutta l'informazione possibile: foto, dati personali, profilo, sistemi di gioco abituali, titoli conquistati, ripasso della sua ultima stagione e traiettoria completa come giocatore e come tecnico con tutte le cifre.

ARBITRI: Tutti gli arbitri di Serie A e di Serie B con i dati indispensabili: nome completo, stagioni in Serie A e in Serie B, data e luogo di nascita, età e professione.

SOCIETÀ: Nome completo, anno di fondazione, nome e foto dello stadio, numero di posti, dimensioni del terreno di gioco e anno d'inaugurazione.

"ROSA": Elenco completo della "rosa" di ogni società diviso per linee: allenatore, portieri, difensori, mediani ed attaccanti. È compresa la mini-foto di ogni giocatore, ma c'è la possibilità di nasconderla per vedere la "rosa" completa. Se si preme su un giocatore si ha accesso alla sua scheda.

ALBO D'ORO: Le cifre che danno la misura della grandezza dei club. Riassunti in cifre della storia del Campionato, grafico della classifica delle ultime 10 stagioni e la classifica giornata per giornata della stagione 95/96, partecipazioni e titoli conquistati in tutte le competizioni nazionali ed europee, tutti i dati con la possibilità di confronto.

SCHEDA DEL GIOCATORE: È il nucleo centrale dei dati di ogni calciatore. Dati personali completi, la foto ed otto sezioni per rendere più accessibile l'informazione: profilo, caratteristiche tecniche, Albo d'Oro, Nazionale, aneddoti, ultima stagione, graduatoria e riepilogo della carriera.

Nella tradizione di PC Calcio un maggior sforzo editoriale ci consente di includere nel programma uno studio particolareggiato di ogni club, ogni allenatore ed ogni giocatore della Serie A. Una banca dati che supera sé stessa e che, nella presente edizione, ha acquisito un formato professionale: l'informazione su ognuno dei protagonisti si presenta divisa in sezioni per facilitarne l'accesso e renderla più intuitiva. Una banca dati realizzata da veri specialisti che ha fatto un salto di qualità fino a comprendere la Serie C1.

Un enorme sforzo ricompensato da un risultato impareggiabile: infatti le informazioni offerte da altri media non raggiungono il 10% di quanto contenuto nell'enorme archivio di dati di PC Calcio 5.0.

La linea di separazione più sottile tra simulazione e realtà.

INSERISCI IL TUO NOME:
Videata di registrazione di tutti i giocatori per ogni partita e scelta delle offerte. Nel Campionato Manager la scelta della squadra è libera sia in Serie A che in Serie B.

PRE-STAGIONE:
Essenziale per iniziare il Campionato in buona forma. Scegli gli avversari fra tutte le squadre italiane ed europee e tra le più forti del Sudamerica. Ci sono quattro partite di preparazione ed una finale di presentazione nel proprio stadio.

CALENDARIO:
Il calendario di tutta la stagione, mese dopo mese, da agosto a giugno. Tutte le competizioni e, in evidenza, le prossime quattro partite, con l'icona della competizione a cui si riferiscono.

SORTEGGIO:
Un classico di tutte le competizioni ad eliminazione diretta. Con PCCalcio avremo una poltrona in prima fila per essere testimoni della fortuna che toccherà alla nostra squadra in ogni eliminatoria.

RISULTATI:
I risultati della giornata di campionato della serie in cui ti trovi. Sulla destra, le icone per accedere ai risultati di tutte le competizioni contenute in PCCalcio 5.0.

CLASSIFICA:
Tabella completa della classifica di Serie A e di Serie B. I dati delle partite giocate, vinte, pareggiate, perse, le reti fatte e le reti subite, il punteggio.

Manager-Pro

Confondere la realtà con la simulazione? Si può.
Il Campionato Manager-Pro di PCCalcio 5.0 lo rende possibile.

Come nella realtà, non c'è nulla che non si possa fare nel Campionato Manager-Pro. Stabilire il budget annuale, la durata e le clausole di rescissione dei contratti dei calciatori, oppure decidere di cederli ad altre squadre; tesserare un giovane di 16 anni con un futuro splendido e fare in modo che maturi nelle categorie giovanili; stipulare un'assicurazione medica per l'astro della squadra; cercare il migliore fisioterapista, per ridurre il tempo medio degli infortuni o il miglior psicologo perché vigili sul morale dei giocatori; affidare al Direttore sportivo la ricerca di un uomo-gol con certe caratteristiche (possibilmente non troppo oneroso) nel mercato sudamericano o in quello europeo; costruire un parcheggio sotterraneo nei pressi dello stadio per una maggiore comodità degli abbonati o far installare il riscaldamento sotto il manto erboso per evitare le gelate; giocare la Coppa Intercontinentale a Tokio, contro il Boca Juniors o contro il Flamenco; o essere esonerato a causa di risultati negativi o per una inadeguata gestione economica.

ACQUISTI:
Elenco completo di tutti quei giocatori che sono stati dichiarati trasferibili dalle loro squadre, non solo in Italia ma in tutta Europa.

DIRETTORE SPORTIVO:
Lo specialista nella ricerca di giocatori. In funzione della sua qualità e bravura, si ampliano le condizioni di ricerca: età, posizione, qualità, prezzo, giocatori comunitari, giocatore all'ultimo anno di contratto.

OFFERTE:
Oltre ai giocatori trasferibili, possiamo accedere all'organico di qualsiasi squadra italiana, europea e sudeamericana e "tentare" qualcuno dei giocatori più bravi.

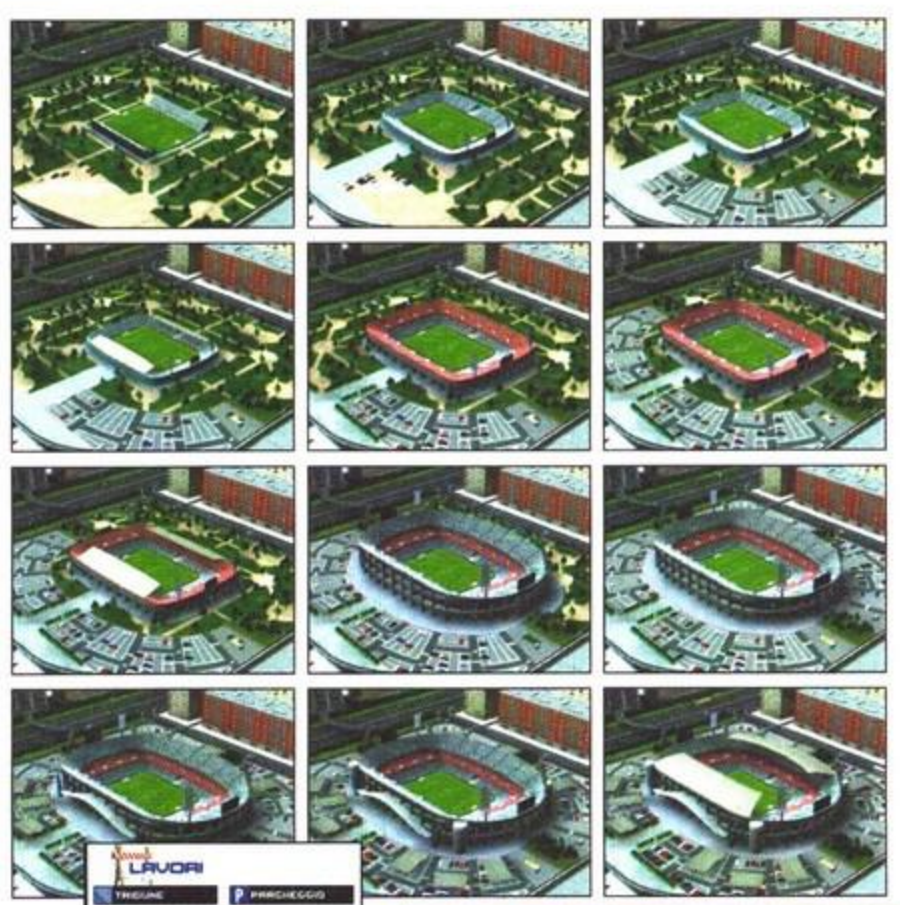
FORMAZIONE:
Elenco completo della "rosa" per poter decidere la formazione iniziale e il resto dei giocatori convocati. Accesso alla videata degli infortunati, dell'allenamento specifico e delle statistiche.

STATISTICHE:
Graduatoria di ogni giocatore con le cifre che vanno accumulandosi: partite, minuti di gioco, % di possesso di palla, reti, tiri, passaggi, entrate, parate, cartellini gialli e rossi, espulsioni ed infortuni.

TATTICA:
La formazione iniziale decisa nella videata di schieramento e un campo di calcio per disegnare, mediante le posizioni di difesa, attacco e zone d'azione, la tattica da impiegare. È disponibile anche la tattica reale di ogni squadra.

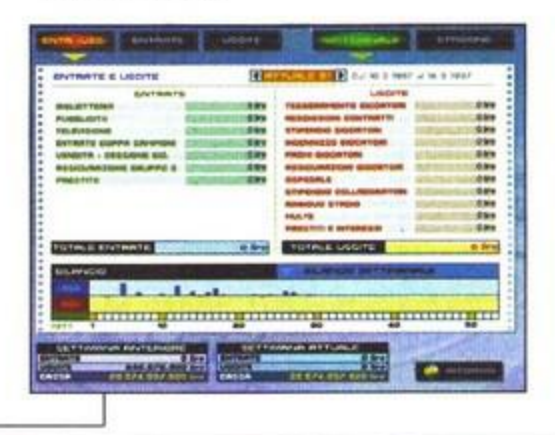
ASSICURAZIONE MEDICA:
E' una garanzia di indennizzo economico quando i nostri campioni si infortunano. Tre gruppi di assicurazioni che coprono la spesa dello stipendio del giocatore, le cure e perfino una somma in caso di infortunio.

AVVERSARIO:
Per una migliore preparazione di ogni partita è essenziale l'analisi dell'avversario con l'ausilio delle relazioni stilate dal nostro assistente. Avremo una maggiore mole di dati sugli avversari: dalla formazione alle posizioni in difesa ed in attacco e le zone d'azione del rivale di turno.



STADIO:
Migliorare il nostro stadio non significherà ampliare soltanto la sua capacità. L'illuminazione, il riscaldamento sotto il manto erboso, un miglioramento degli spogliatoi, un tabellone elettronico, gli accessi allo stadio, le infermerie, i negozi del club, un parcheggio sotterraneo: ecco le nuove iniziative per incrementare le entrate ed evitare le multe della UEFA quando la nostra squadra deve affrontare le competizioni europee.

CASSA:
Tabella completa con tutti i movimenti di cassa, divisi in entrate ed uscite e disponibilità per settimana o per stagione. Grafico inferiore sulla situazione di cassa.



CONSIGLIO DIRETTIVO:
Videata per le decisioni economiche e di valutazione come manager. Richiesta di crediti, fino a quattro, decisione dei premi per punto o per obiettivo, e valutazioni del Consiglio direttivo e del pubblico sul nostro lavoro.

INFO MANAGER:
Riassunto completo e particolareggiato di ogni manager; stagione e squadra, serie, posizione finale in classifica, obiettivo, valutazione del Consiglio Direttivo e della tifoseria, bilancio di ognuna delle otto competizioni contenute in PCCalcio 5.0.

LIVELLI DI GIOCO

La difficoltà si adatta ai tuoi gusti:

LIVELLO ALLENATORE:
Gestione finanziaria e contratti con un livello automatico.

LIVELLO MANAGER:
Gestione finanziaria con controllo automatico.

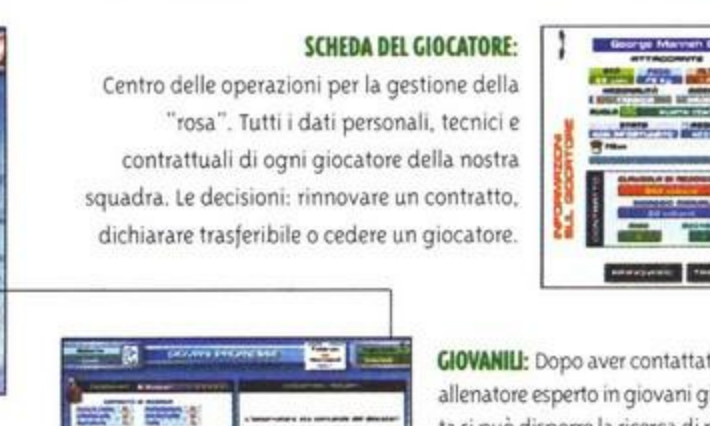
LIVELLO PRESIDENTE:
Schieramenti e tattiche con controllo automatico.

LIVELLO TOTALE:
Tutto il controllo nelle tue mani.

COLLABORATORI: Videata da cui si assumono o si licenziano i diversi collaboratori del club: allenatori in seconda, assistente, psicologo, fisioterapista, osservatore, Direttore sportivo, allenatore delle giovanili e incaricato del manto erboso.

"ROSA": Gestione della "rosa". Elenco completo di tutti i calciatori stipendiati della nostra squadra. Dati della media dei parametri, il morale, indicazione se il giocatore è in prestito o meno, l'ingaggio annuale e gli anni di contratto. Icona di accesso allo schermo della squadra giovanile.

SCHEDA DEL GIOCATORE:
Centro delle operazioni per la gestione della "rosa". Tutti i dati personali, tecnici e contrattuali di ogni giocatore della nostra squadra. Le decisioni: rinnovare un contratto, dichiarare trasferibile o cedere un giocatore.



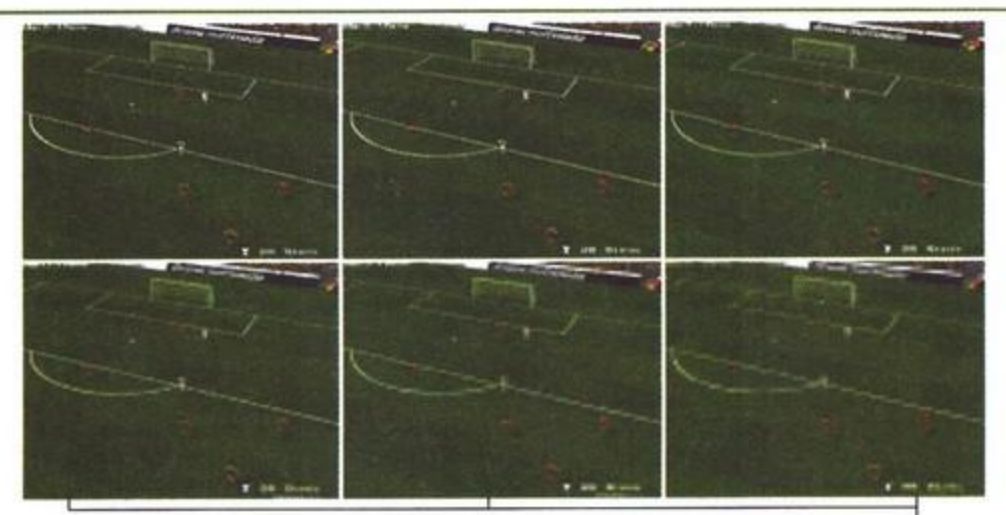
GIOVANILI: Dopo aver contattato un osservatore ed un allenatore esperto in giovani giocatori, da questa videata si può disporre la ricerca di promesse e si controlla l'evoluzione dei calciatori già tesserati. È il miglior modo di assicurarsi il futuro sportivo del nostro club.

5.0

3-D, telecamera mobile e migliaia di animazioni per creare la replica esatta di una partita di calcio.

simulatore

Con tutte le proporzioni esatte al millimetro, perché giocare in un campo piccolo o grande sia davvero diverso. Con più di 4.000 animazioni, perché ogni movimento sia reale. Con tutte le possibilità di configurazione, perché la velocità non ne risenta con un computer di minore potenza. Con tutti i movimenti dei giocatori e del pallone simulati con precisione fisica. Grazie a tutto questo, alla spettacolare 3-D e alla telecamera mobile che permette di vedere la partita da qualsiasi angolazione ed altezza, il simulatore di PC Calcio 5.0 ha lasciato indietro altri giochi similari.



DIFFERENTI RISOLUZIONI:
320 x 200, 640 x 400, 640 x 480, 800 x 600 e 1024 x 768. Per un migliore adattamento alle capacità del tuo computer.

QUALITÀ GRAFICA:
Tutto un ventaglio di possibilità perché la velocità del simulatore non risenta dell'utilizzo con macchine di minore potenza.

TELECAMERE:
Dalla consolle del regista, con tutte le opzioni possibili per dirigere le telecamere e vedere la partita dall'angolazione desiderata.

OPZIONI DI SUONO:
Con effetti sonori, l'ambiente del pubblico e dello speaker, o una combinazione diversa che si desideri.

TEMPO DI GIOCO:
Scelta tra 4, 8, 12 e 20 minuti per determinare la durata reale di ogni tempo dell'incontro.

ANIMAZIONI: Soltanto attraverso migliaia di animazioni per ogni movimento si ottiene la massima morbidezza e realismo nel simulatore.

TELECAMERE:
Senza limitazioni. Dall'angolo desiderato, per assistere all'incontro con la camera fissa o con quella mobile, seguendo il gioco automaticamente o su indicazione dello stesso utente.

FORMAZIONI INIZIALI:
Una presentazione spettacolare per un simulatore spettacolare.

SPETTACOLARE:
La qualità grafica curata fino all'ultimo dettaglio e le migliaia di animazioni a disposizione consentono le più spettacolari e plastiche azioni in 3-D.

Oramai ci sono tutte. Nessuna competizione di un certo prestigio in Italia, o nel resto del continente, è rimasta fuori da PC Calcio, per permettere ad ogni squadra di arrivare, grazie ai suoi meriti, al posto che le compete. Dalla maratona, rappresentata dal Campionato a 18 squadre in 34 giornate e che designa la migliore squadra d'Italia, fino alla partita unica giocata a Tokio, che incorona la migliore squadra del mondo. Una grande sfida che, d'ora innanzi, non mancherà nel nostro PC Calcio.

competizioni

SCUDETTO: Il Campionato italiano di Serie A e di Serie B, con le 38 squadre partecipanti. Il torneo della regolarità più duro al mondo ritratto fino all'ultimo particolare: le "rose" di tutte le squadre, il calendario come nella realtà.
COPPA ITALIA: Il torneo ad eliminazione diretta, dalla prima eliminatoria fino alla finale a doppio turno. Il torneo che dà la qualificazione alla Coppa delle Coppe della stagione successiva.
SUPERCOPPA ITALIANA: Novità in PC Calcio 5.0. Il torneo che ad ogni stagione vede di fronte il vincitore della Scudetto con il vincitore della Coppa Italia della stagione precedente. Il torneo che incorona la squadra che verrà nominata la "migliore squadra d'Italia". Un'unica partita nel campo della vincitrice dello Scudetto, poco prima di iniziare il Campionato.
COPPA UEFA: La competizione che vede di fronte le migliori squadre di ogni paese che hanno conquistato i posti d'onore nei rispettivi campionati. Replica esatta del torneo con più squadre partecipanti al mondo: 128 squadre di tutta Europa, con sorteggio prima di ogni turno e con finale a doppia partita.
COPPA DELLE COPPE: Tutti i campioni di Coppa del continente che si scontrano per vedere qual è il migliore. Le 64 squadre, come nella realtà, con i sorteggi prima di ogni turno e con finale a partita unica, in campo neutro.
CHAMPION'S LEAGUE: La regina di tutte le competizioni per club, che vede di fronte le vincitrici del Campionato di ogni paese e che determina quella che sarà la più forte d'Europa. Quattro gruppi di quattro in torneo, quarti di finale, semifinali e finale unica. Un autentico spettacolo.
SUPERCOPPA EUROPEA: Novità in Pc Calcio 5.0. Il torneo che vede di fronte le vincitrici della Coppa delle Coppe e della Champion's League della stagione precedente. Una sola eliminatoria a doppio turno, giocando l'andata nel campo del campione della Coppa delle Coppe.
COPPA INTERCONTINENTALE: Novità in PCCalcio 5.0. Il campionato del mondo ufficioso per squadre di club. Il torneo che vede di fronte, in un'unica occasione, una squadra sudamericana, la vincitrice della Coppa Libertadores, contro una squadra europea, la detentrice della Coppa dei Campioni (Champion's League). Una sola partita, a Tokio, con le televisioni di tutto il mondo presenti, per determinare la squadra migliore al mondo.

Con le foto
dei giocatori di serie A e B

archivio interattivo

Con una banca dati professionale delle 74 squadre, degli allenatori e con più di 1.600 giocatori delle serie A, B e C1. Blocchi informativi con i dati personali, il profilo, le caratteristiche tecniche, la carriera, gli aneddoti, l'albo d'oro e l'ultima stagione.

Informazione *tutto ciò che puoi immaginare*

manager-pro

Adesso la sfida è ancora più difficile e attraente: l'obiettivo sarà la Coppa Intercontinentale, incominciando però dalla Serie B. Le tue nuove prerogative sono: i contratti, i collaboratori del club (il direttore sportivo, il fisioterapista, l'allenatore in seconda, l'osservatore, ecc.), il parcheggio, i negozi del club nello stadio, le assicurazioni mediche...

Manager *Un realismo fino all'ultimo particolare*

simulatore-3d

Le migliaia di nuove animazioni sono la minore delle sue attrattive. Un campo virtuale, la prospettiva in 3D e la telecamera mobile, per poter vedere le partite dall'angolo che desideri, fanno del simulatore 5.0 il migliore del mercato.

Simulatore 5.0 *La spettacolarità in 3D, il campo virtuale e la telecamera mobile...*

digital audio
Commento di
Massimo Tecca

PC CD-Rom *Windows™95* *per solo* **L. 35.000**

5.0
STAGIONE 96-97

Il calcio sul tuo computer è **PC CALCIO**

UN PRODOTTO CON LA QUALITÀ

RESIDENT EVIL

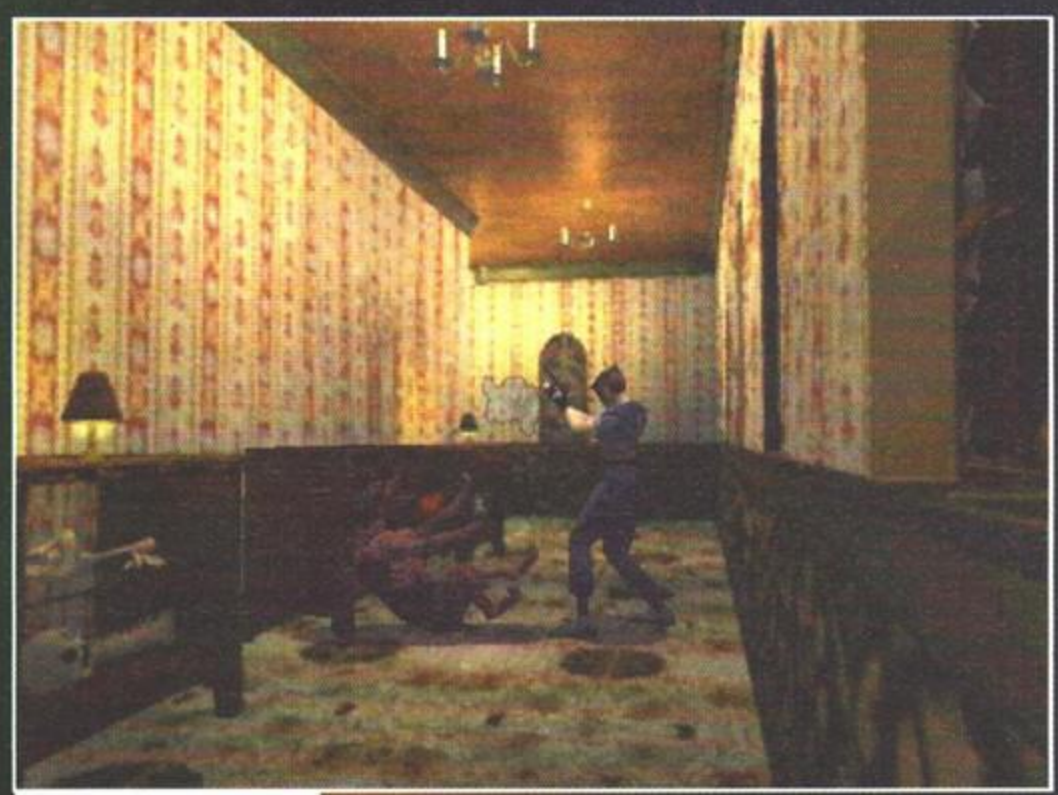
La Capcom sguinzaglia il suo esercito di zombie...

E' stato il più classico dei fulmini a ciel sereno: da un momento all'altro un CD recante la scritta "Resident Evil PC" è comparso nelle mie mani, per gentile concessione di Max (e di Stefano, che me lo ha elegantemente sub-appaltato), e le scene di euforia incontrollata si sono sprecate. Esimio esponente della categoria "conversioni da PlayStation", questo titolo ha largamente spopolato lo scorso anno tra i fan della console Sony, rivelandosi uno dei migliori giochi mai prodotti per quel formato, e per di più insospettabilmente sviluppato dalla Capcom, per la quale rappresenta uno degli sporadici excursus al di fuori del filone picchiaduro in 2D. Il sottoscritto ha letteralmente passato intere nottate a sudare freddo dalla paura e dalla tensione per finire questo gioco, che mi ha regalato una delle più sconvolgenti emozioni videoludiche di sempre. Era giusto che un capolavoro di questo calibro facesse la sua comparsa sul PC, e per la gioia di molti sembra davvero che questa seconda incarnazione di Resident Evil poco farà rimpiangere la sua controparte su console. Il prezzo da pagare non è esorbitante, visto che basta disporre di un acceleratore 3D, che si tratti di 3Dfx, Mistique o quant'altro: il gioco sfrutta infatti la tecnologia Direct3D, e sebbene la beta da noi provata supportasse unicamente le schede 3Dfx e le Mistique da 4MB, è più che probabile che questa lista si ampli, una volta disponibile la versione definitiva. Ma nella migliore tradizione del giornalismo serio, ripartiamo da zero per coloro che ancora non avessero bene inteso di cosa stiamo parlando.

Resident Evil è un'avventura grafica con una massiccia dose d'azione, la quale vi vede praticamente soli contro un terrificante esercito di orrende creature, alla scoperta di un mistero che appare insolubile. Teatro dei fatti è questa volta la tranquilla Raccoon City, cittadina nella quale cominciano ad accadere fatti inspiegabili: persone che scompaiono, cadaveri alla spicciolata e strane creature dalla fattezze orribili. Il corpo dilaniato di una donna viene ritrovato sulla riva di un ruscello: la polizia osserva le profonde ferite sul corpo straziato e le giudica opera di un grosso animale inferocito, magari un orso o un lupo. La reazione dei cittadini porta a un intervento speciale: le forze dell'ordine mettono insieme una squadra di agenti altamente qualificati, gli S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Il team Bravo raggiunge in elicottero Raccoon City e viene a sapere che la donna ritrovata faceva parte di una comitiva di turisti, e si getta così alla ricerca di altri eventuali superstiti, sorvolando una collina. Giunto nei pressi di una grande magione, l'elicottero comincia a soffrire di problemi al motore e precipita: si perdono così tutti i contatti col team Bravo. Una seconda squadra è così costretta a verificare l'accaduto e a correre in soccorso dei membri del primo gruppo. Voi fate parte di questa squadra, e quello che scoprirete non sarà per niente piacevole. Nell'introduzione del gioco assistete all'arrivo del team Alpha nella zona in cui è precipitato l'elicottero, per rendervi presto conto che non solo non sarete in grado di salvare la pelle ai vostri poveri predecessori, ma che anzi fareste meglio a guardarvi le vostre stesse spalle. La conformazione del team e le qualifiche dei vari membri non sono casuali, tant'è che in Resident Evil potete impersonare, a scelta, un uomo o una donna, affrontando così un'avventura e una trama completamente diverse. Questa selezione di massima serve anche per decidere il livello di difficoltà, visto che scegliendo Jill (la ragazza) avrete vita molto più facile che non optando per Chris (il ragazzo). L'intera struttura del gioco è estremamente aperta: dal modo con cui interagirete con gli altri membri del team e coi personaggi che incontrerete, dipenderà il vostro destino nel truce mondo di Rac-

Meno male che c'è Barry a occuparsi di qualche mentecatto e a spendere munizioni al posto nostro...

Questa immensa sala da pranzo è la prima locazione con cui faremo conoscenza, e nasconde un numero notevole di particolari interessanti...



Non per anticiparvi nulla, ma quando si incontra questo cane, nove volte su dieci bisogna mettere in pausa per evitare lo scoppio immediato delle coronarie: terrore allo stato puro...

Quest'immagine di uno zombie che si gira dopo aver pasteggiato con un nostro compagno è diventata il simbolo di Resident Evil...

RESIDENT EVIL

REQUIEM PER UNO ZOMBIE

La simpatica combriccola che compone il team Alpha é dettagliatamente illustrata nella sequenza introduttiva del gioco, dove il cast é presentato in stile molto "americano". Non si può dire che gli attori che interpretano i vari personaggi meritino l'Oscar alla carriera, ma quantomeno hanno tutti quanti il loro bel "fisique du rôle": ed eccoli qui.

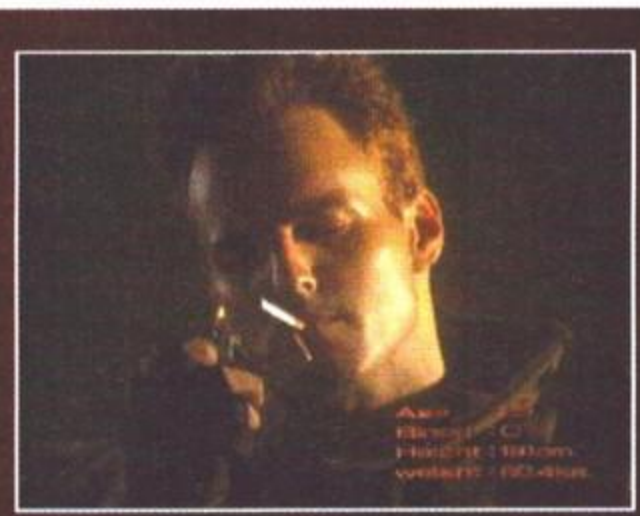
Chris Redfield, uno dei personaggi interpretabili: venticinque anni e una faccia da gran duro, può portare un numero ridotto di oggetti e la sua avventura è più difficile, ma la sua costituzione da macho lo rende meno sensibile ai colpi nemici.

Jill Valentine, l'altro personaggio interpretabile, è una dolcissima donzella: il suo inventario é più ampio e la sua strada meno irta di ostacoli, ma da fragile fanciulla qual è soffre molto gli attacchi che le vengono portati a segno.

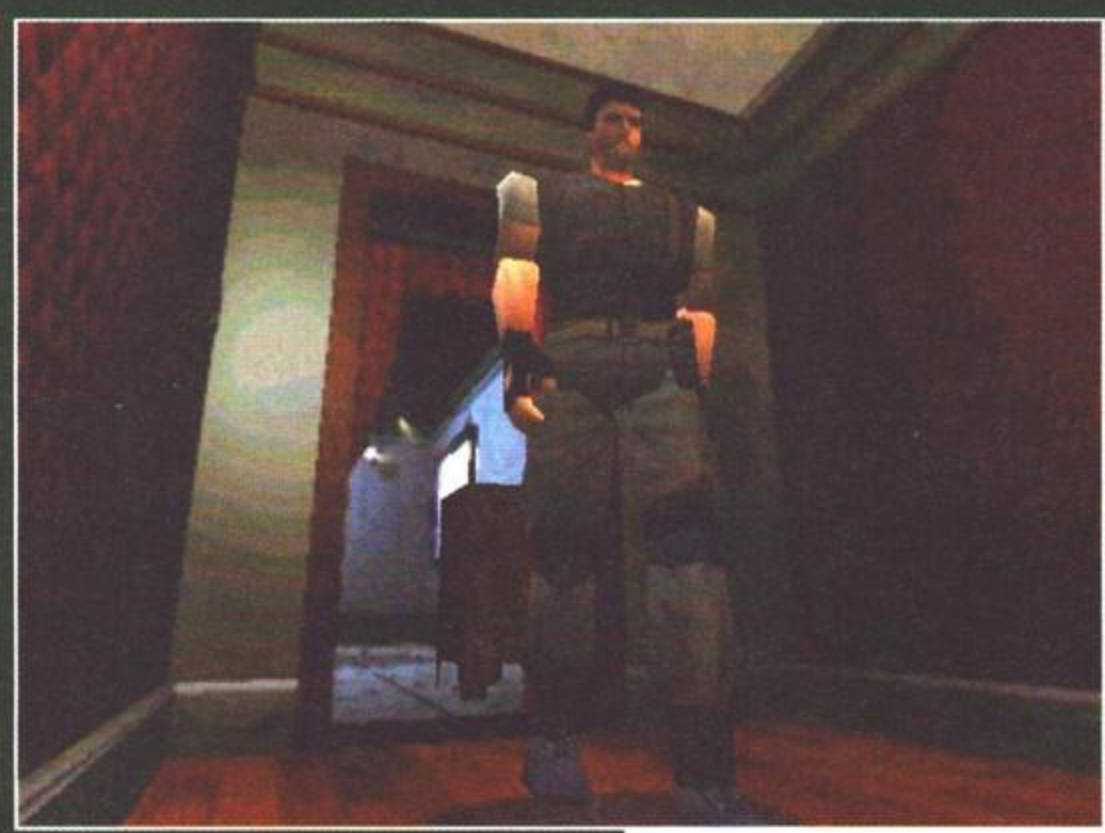
Barry Burton, 38 anni, vecchio amico e partner di Chris, sarà il vostro angelo custode nel caso scegliate Jill. E mi raccomando, visto che lui vi salva la pelle una mezza dozzina di volte, non lasciatelo solo quando chiede il vostro aiuto.

Rebecca Chambers, 18 candidi anni e un faccino che suggerirebbe ben altro destino che non un "tête a tête" con uno zombie: molto utile il suo apporto se state giocando con Chris.

Ed infine quel gran figaccione di **Albert Wesker**, sul quale non mi dilungo perché, pur sembrando un personaggio del tutto accessorio, la sua importanza ai fini della trama è a dire poco essenziale... ma è giusto che lo scopriate da soli.



Sbarazzatasi del primo zombie, la simpatica Jill deve affrontarne un altro, pronto a vendicare suo cugino (gli zombie sono tutti cugini fra loro, non lo sapevate?)...



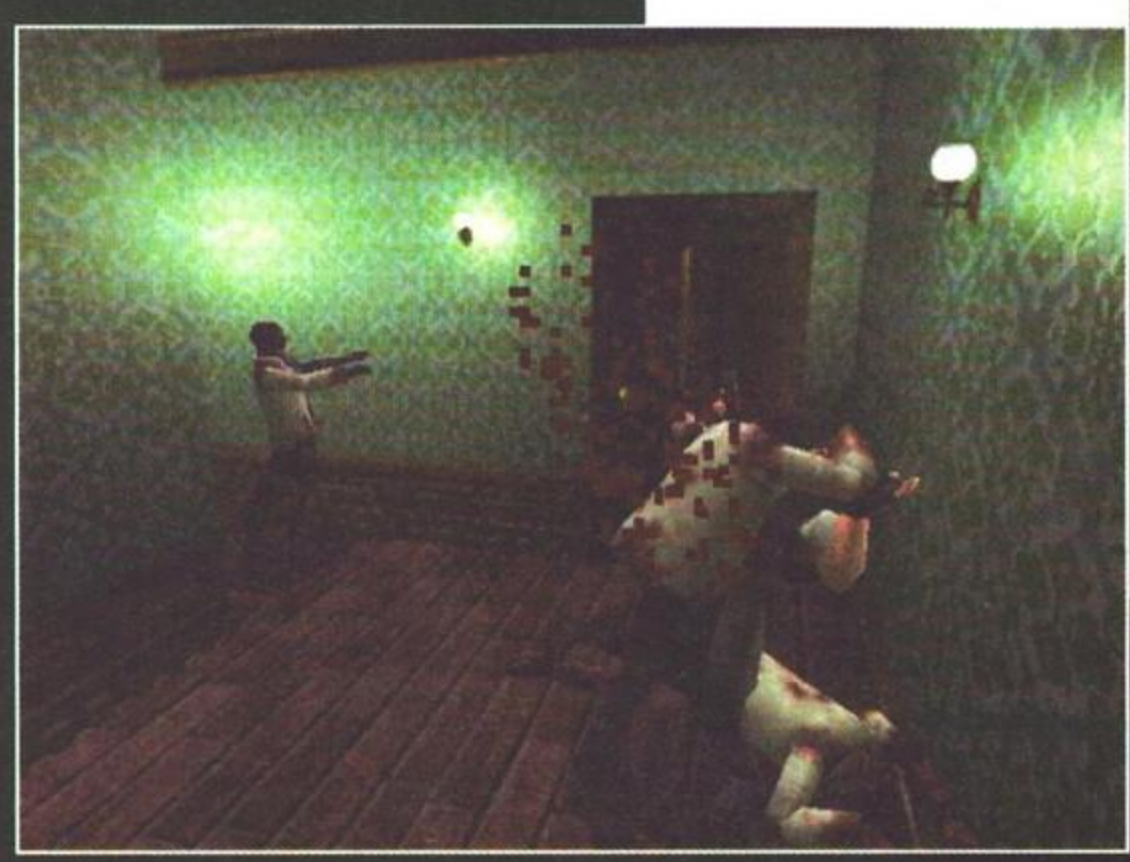
Notate la definizione del personaggio principale: si possono distinguere occhi, naso e bocca...

coon City, e non è un caso che esistano ben sei finali diversi, a seconda di come vi sarete comportati nel gioco e di quali decisioni avrete preso. Ma torniamo alla nostra storia: il team Alpha viene assalito da un branco di creature fameliche, che hanno un aspetto vagamente canino ma una ferocia del tutto sconosciuta anche al più ferrato cinofilo. Per ripararsi, i nostri si rifugiano nella famigerata magione, che sarà d'ora in poi teatro di tutta l'avventura: evidentemente è qui che si celano le risposte a tutti i segreti di Raccoon City.

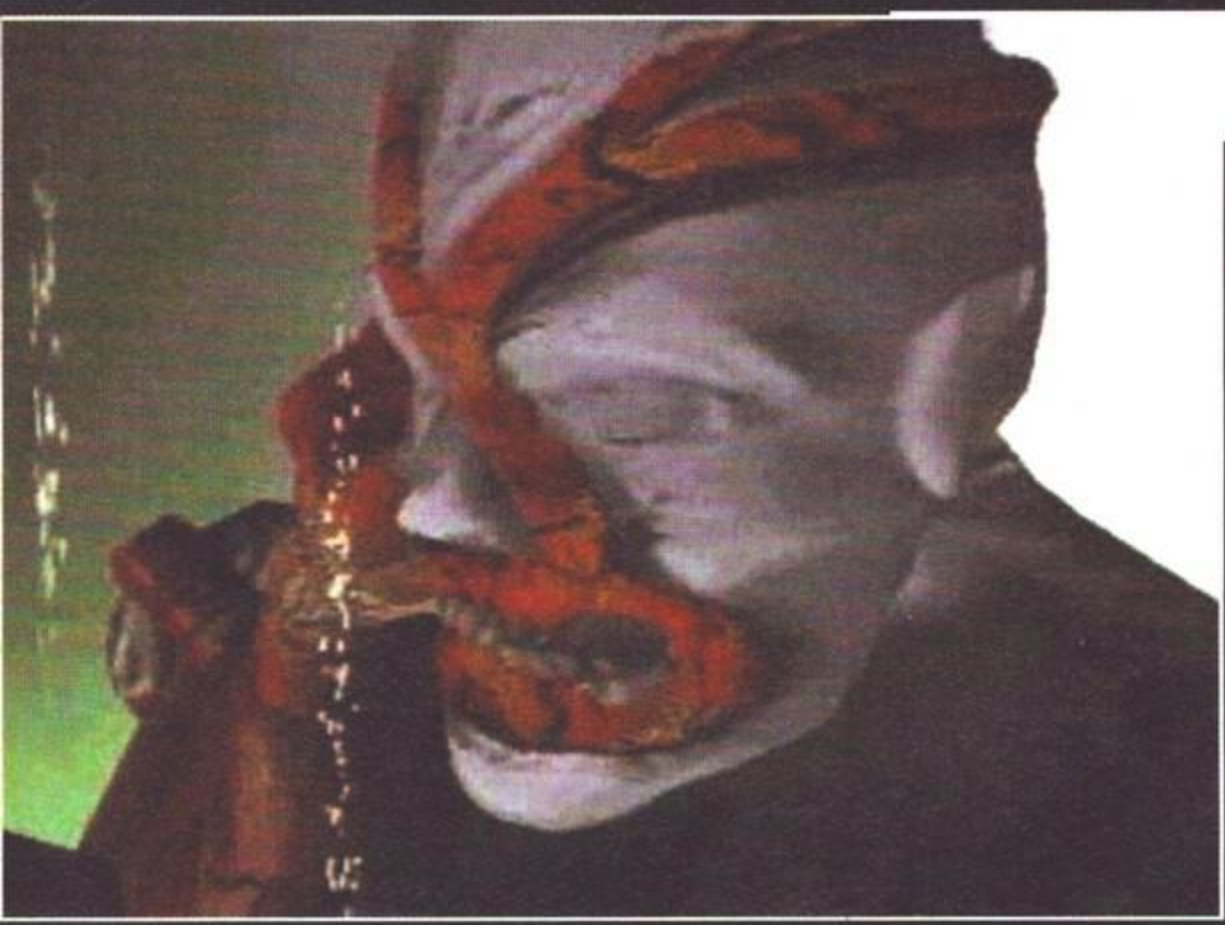
Siamo sotto l'attacco di ben tre zombie contemporaneamente: uno ci ha già assalito e sarà dura uscirne vivi...

Se vi venisse in mente di uscire dalla porta principale della magione per scappare, sappiate che la scritta "Attenti al Cane" non ha mai avuto un significato più profondo...

Se state impersonando Jill, inizialmente potrete contare sull'appoggio di Barry, un barbuto membro del team, il quale vi accompagnerà nelle vostre prime perlustrazioni e vi regalerà un preziosissimo oggetto. Se invece siete dei duri e avete scelto Chris, dovrete subito vedervela da soli contro i misteri di questa enorme villa, aggi-



randovi col solo aiuto di un coltello e cercando di vendere cara la pelle. Ad aiutarvi ci sarà Rebecca, secondo membro femminile del gruppo, ma potrete contare su di lei soltanto più avanti. Gran parte della carica emotiva che regala Resident Evil proviene possa spuntare fuori da dietro l'angolo. Lentamente, man mano che avanzate nel gioco, alcuni elementi del puzzle vi consentono di chiarire la situazione, ma non avrete mai il controllo definitivo degli eventi fino alla fine. Il vostro primo incontro "galante" con

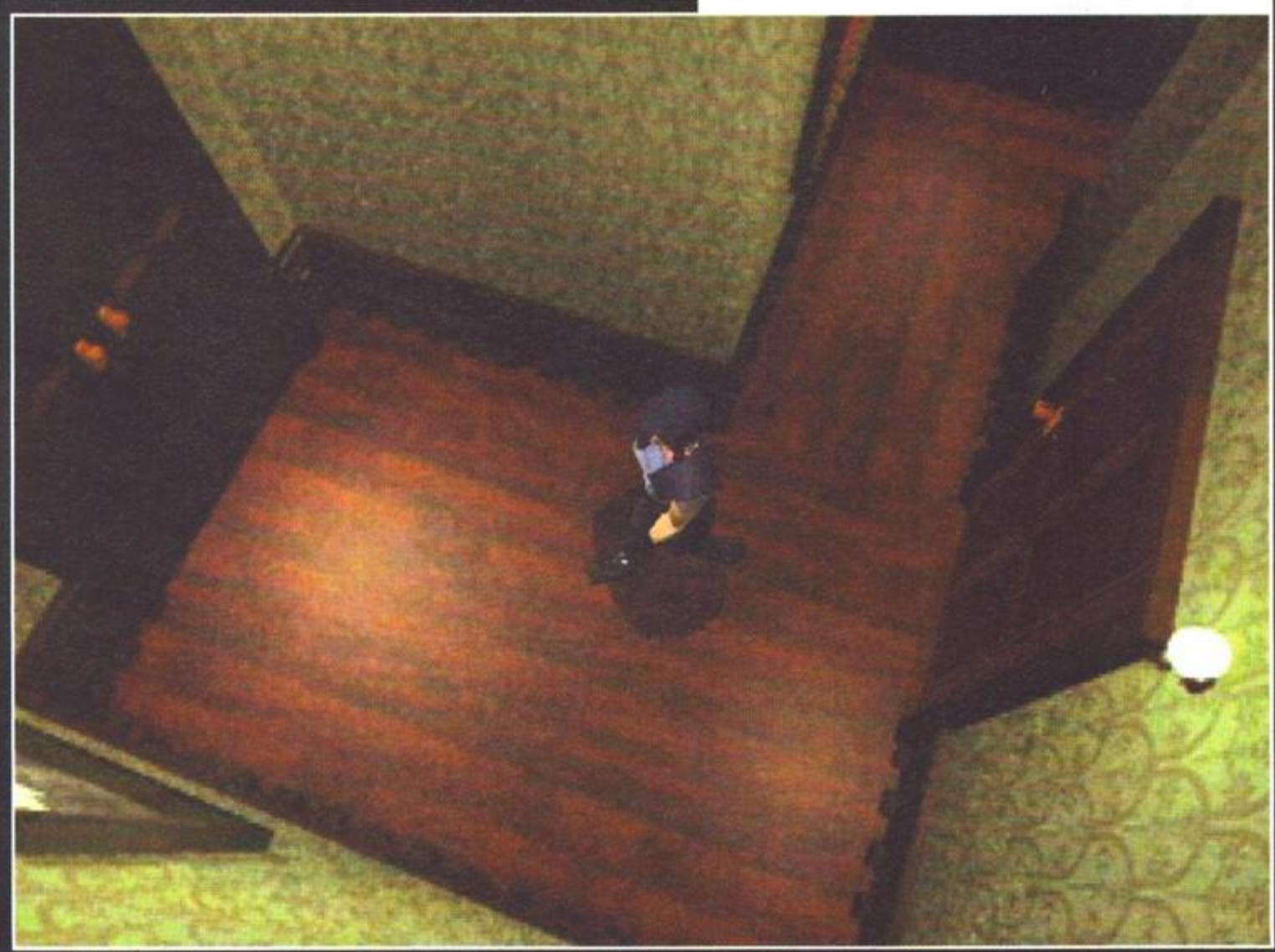


Questo coso vi darà non poco filo da torcere verso la fine del gioco...

Una simpatica mitraglietta: finalmente un po' di sana distruzione...

proprio dal fatto che vi trovate a vagare per questa enorme casa senza sapere il perché, senza sapere dove state andando e senza sapere cosa diavolo

Certe inquadrature durante il gioco sono quantomeno fantasiose, ma l'angolazione della telecamera non dà mai fastidio...



uno zombie arriva in fretta, così che si capisce subito che aria tira. Almeno nella parte iniziale dell'avventura, però, le zuffe con questi simpatici cadaveri ambulanti sono poco più che sporadiche: in Resident Evil l'elemento azione non è affatto predominante, ma è perfettamente integrato con l'esplorazione e la risoluzione dei vari enigmi. Enigmi che si presentano a bizzeffe, vista anche la vastità degli ambienti visitabili: la casa ha ben tre piani più uno sotterraneo, senza contare le dependance esterne e l'agghiacciante giardino; ciò, in sostanza, equivale a dire centinaia di locazioni differenti, tutte molto varie ed egualmente belle. Se doveste decidere di scandagliare metro per metro tutta l'area di gioco, potreste metterci una vita a terminare il tutto, ed è anche questo il bello di Resident Evil: non esiste un percorso fisso o obbligato, siete liberi di scegliere la strada più lunga e difficile oppure di andare dritti al punto, proprio come nella realtà. Ai tempi delle mie nottate di cui sopra, ricordo che accingermi a una sessione di gioco a Resident Evil era un avvenimento dai tratti mistici: un po' come uscire da una realtà per entrare in un'altra, tanto per farvi capire quanto realistica e coinvolgente sia l'esperienza che questo titolo offre. Raramente mi è capitato di provare una sana e sacrosanta paura nel girare un angolo o nell'attraversare un corridoio. Per garantire un livello di realismo simile, Resident Evil è ovviamente ben fornito in quanto a elementi estetici: la grafica dei fondali, giusto per iniziare, è un'opera d'arte; i personaggi, nella loro definizione della versione PC, sono ben disegnati e ottimamente animati; la varietà e la quantità dei mostri che incontrerete è da galleria dell'orrore: serpenti e ragni giganti, cani zombie, mutanti squamosi e un gruppo di strani figuri che fanno invidia al mostro della Laguna Nera. Converrete con me che, di fronte a simili orrori, uno zom-

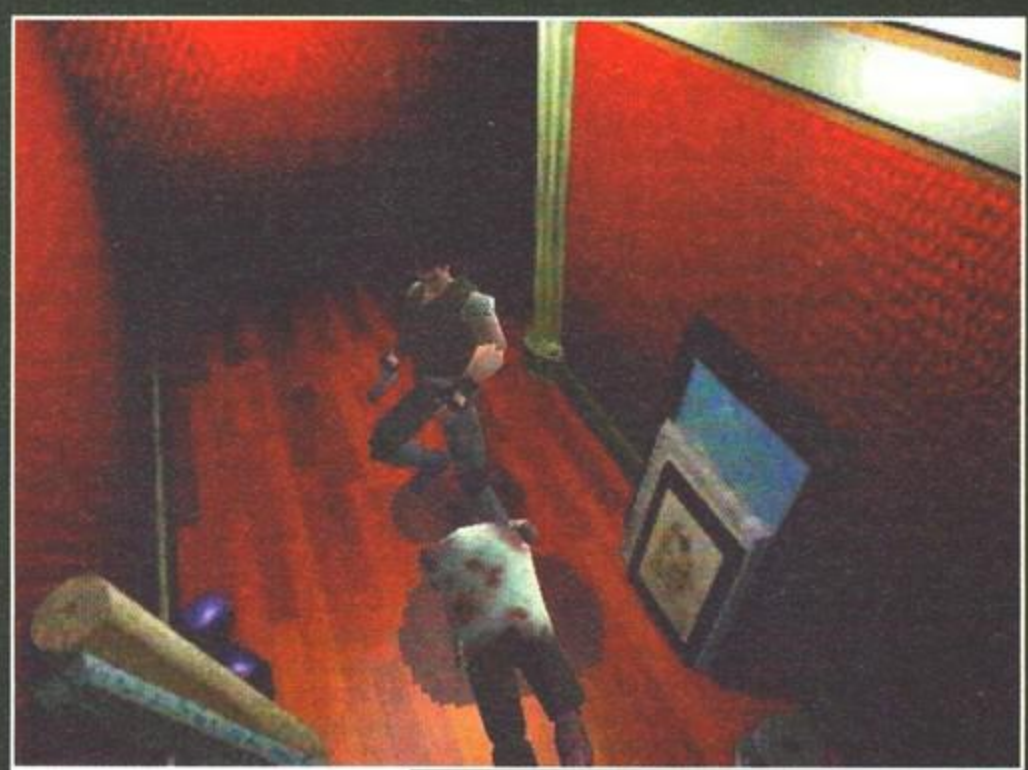
bie di tipo standard rasenti addirittura il ridicolo. E come dimenticarsi del sonoro? Senza infastidirvi con una musica di sottofondo costante (anche perché certe situazioni richiedono il silenzio assoluto), Resident Evil propone un audio decisamente azzeccato, tanto che potete davvero sentire i nemici prima che vi si presentino davanti. I lamenti strazianti degli zombie che si trascinano verso di voi fanno rabbrividire, il brusio di mille piccoli ragni che ricoprono il pavimento su cui state camminando vi gela il sangue, l'orrenda caciara di uno stormo di corvi impazziti decisi a staccarvi gli occhi vi provoca una mezza crisi isterica. E non per questo non c'è spazio per una colonna sonora: in determinate locazioni Resident Evil offre un commento musicale di tutto punto, il più delle volte degno di essere ascoltato con la massima attenzione. E siccome la vita è dura e non ci sono sconti per nessuno, per poter salvare la vostra posizione di gioco non è sufficiente accedere a un qualunque menu o recarsi in una determinata locazione: il meccanismo dei salvataggi nel gioco è degno del peggiore genio del crimine. Disseminate qua e là per la magione ci sono delle macchine da scrivere: vostro compito è ritrovare dei nastri per le suddette, ciascuno dei quali vi offre la possibilità di effettuare tre salvataggi: se volete un consiglio, usate questi nastri con criterio. Generalmente la macchina da scrivere è dislocata in una stanza che serve, momentaneamente, anche da vostro quartier generale... Sì, perché dovete sapere che pure la quantità di oggetti trasportabili è più che limitata (purtroppo manca il vano nello stomaco in stile The Neverhood...): otto per Jill e soltanto sette per Chris. Ciò che non vi serve va "parcheggiato" in degli appositi cassonetti, che si incaricheranno di conservare per voi munizioni, armi, documenti, libri e quant'altro abbiate raccattato in giro.
La sensazione di "lotta per la vita" che domina il gioco si spinge anche nella realtà che sta oltre lo schermo, visto che in molti casi vi ritroverete a combattere anche soltanto per riuscire a salvare i vostri progressi. E non crediate di avere a disposizione chissà che cosa per difendervi: in Resident Evil le munizioni sono un bene in condizione di scarsità, tanto che spesse volte va presa in considerazione l'eventualità di evitare lo scontro coi nemici più lenti, al fine di risparmiare colpi per quelli più arcigni. Jill, comunque, è inizialmente dotata di un coltello e una pistola, mentre Chris possiede il solo coltello. In più, sul vostro cammino, troverete fucili a pompa, lanciarazzi, lanciagranate, lanciafiamme e tutte quelle armi chi iniziano con "lancia". Fare fuori uno zombi a pugnalate non è il massimo della vita (anche perché non si capisce mai bene se sono "morti" oppure no), ma fargli saltare la testa di netto con un colpo preciso di fucile è una soddisfazione di quelle che rimangono.

Jacopo Prisco

LA GRANDE MANO DELLA CENSURA

A suo tempo furono ben fervide le polemiche che accompagnarono l'uscita di questo gioco: da parte dei classici detrattori della violenza simulata, per i contenuti non certo clericali di Resident Evil, e da parte dei ricchi di buon senso per il fatto che le versioni occidentali del gioco contenevano numerosi tagli rispetto all'originale giapponese, principalmente nelle sequenze cinematiche d'intermezzo e in quella introduttiva. Sembra che la versione PC sia comunque scampata alla scure del bigottismo: basta osservare queste foto, che illustrano particolari eliminati di netto nelle succitate versioni occidentali per PSX. Occhio, però, perché la versione da noi testata proviene direttamente dal Giappone, dunque non è del tutto certo che la definitiva che verrà distribuita da noi sia esenti da "cicatrici": quantomeno possiamo sperare...

La sala d'ingresso della enorme villa: qui dovreste incontrare nuovamente i vostri compagni, sempre che nel frattempo qualcuno non li abbia sezionati a furia di morsi...



Mai fidarsi degli zombie: SEMBRANO morti, invece sono soltanto lì pronti a mangiucchiarvi le caviglie...

Se lasciate andare il pad per alcuni secondi, i personaggi assumono questa posa riflessiva (basta, era solo per dovere d'informazione)...

Lo Sport Preferito dagli italiani arriva dall'Inghilterra

SOLIDO...

STUPEFACENTE...

AVVINCENTE...

...diventera' il tuo passatempo preferito... ...o quasi!!!

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

IL CALCIO SECONDO...

... Virgin INTERactive !

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90,
16Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X,
SOUNDBLASTER COMPATIBILE.

£ 59.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

PERGIOCO ®

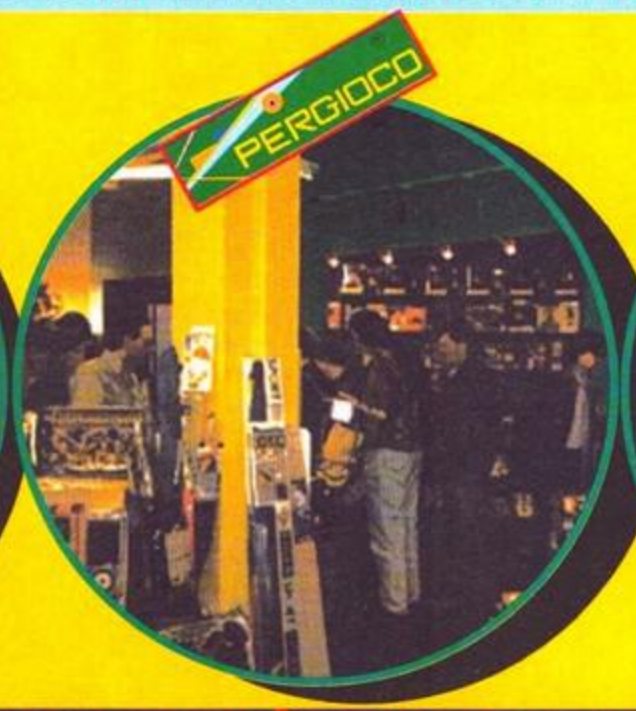
VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA Tel. 02 / 29524256

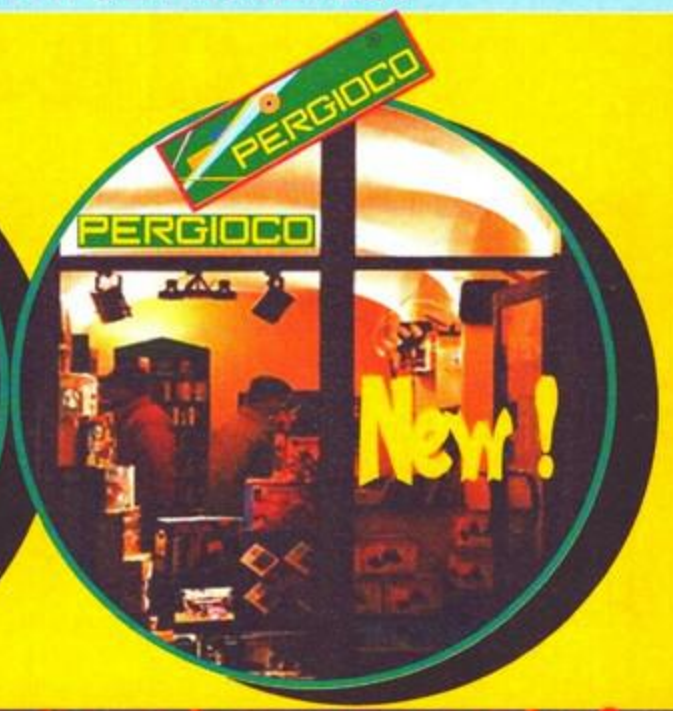
negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate





PC CD ROM

PERGIOCO

Da sempre esclusivamente gli originali !

Arcade

3D ULTRA PINBALL	24.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL	69.900
ALIEN TRILOGY	59.900
ALPHA STORM Win'95	89.900
AMOK	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	99.900
ASSAULT RIGS Ita	49.900
ASTERIX & OBELIX Win'95	69.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BEDLAM	59.900
BIG RED RACING Ita	34.900
BLAM! MACHINE HEAD Ita	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win'95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Ita	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Ita	39.900
DARK FORCES	49.900
DARKER	49.900
DARKLIGHT CONFLICT Ing	99.900
DARKLIGHT CONFLICT Ita	99.900
DEATH RALLY	59.900
DEATHDROME Win'95	89.900
DEFCON 5	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	99.900
DOOM:FINAL DOOM	69.900
DOOM Level Master II	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp Win'95	89.900
DUKE NUKEM 3D Atomic Edition	79.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
DUKE NUKEM Xtreme	49.900
EARTHSIEGE 2	59.900
ECCO THE DOLPHIN Win'95	69.900
ERADICATOR Man. Ita	69.900
FIRO & KLAWD	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLASHBACK	24.900
FLIP OUT	49.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Ita	79.900
G-NOME Win'95	84.900
GRID RUN Win'95	89.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HI-OCTANE Ita	49.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man. Ita	99.900
I PUFFI	69.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
INDEPENDENCE DAY Win'95	99.900
INTERSTATE 76	99.900
IRON MAN X/O	69.900
KILLING TIME Win'95	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	89.900
L.A. BLASTER	49.900
LOCUS Win'95	49.900
LODE RUNNER Win'95	24.900
MAGIC CARPET 2	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MARBLE DROP	49.900
MDK	69.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	69.900
MECHWARRIOR II Double Pack	69.900
MEGARACE	19.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edition	29.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL '97	49.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	89.900
PINBALL WARRIORS	49.900
POCAHONTAS	116.000
POD Win'95 Ita	89.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 PC/MAC	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE	69.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+GUIDA	59.900
QUAKE Q!ZONE	49.900
QUAKE Q2	39.900
QUAKE Scourge of Armagon	59.900
QUAKE Tremor	64.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95	89.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT II	49.900
RELOADED	69.900
RENEGADE Ita	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
ROBOTRON X	89.900
SCARAB Win'95	89.900
SCORCHED PLANET Ing	59.900
SCORCHED PLANET Ita	69.900
SCORCHER	89.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95	69.900
SLAMSCAPE Win'95	79.900
SONIC & KNUCLES Collection Win'95	69.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
SPEED RAGE	39.900
STARGUNNER	69.900
STREET FIGHTER 2	24.900
STREET RACER	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D	59.900
T-MEK	79.900
TEKWAR	24.900
TELETRASPUFFO Ita	59.900
TERMINATOR SKYNET Ing	59.900
TERMINATOR SKYNET Ita	69.900
TERRANOVA	29.900
THE CROW City of Angels Win'95	109.900
THE INCREDIBLE HULK	89.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO	49.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TRACK ATTACK	29.900
TUNNEL B1 Ing	69.900
VIRTUA COP	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III	49.900
WING Commander series missions	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED	74.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
XS	79.900
ZOMBIE WARS	69.900
ZPC Win'95	99.900

Pilotaggio

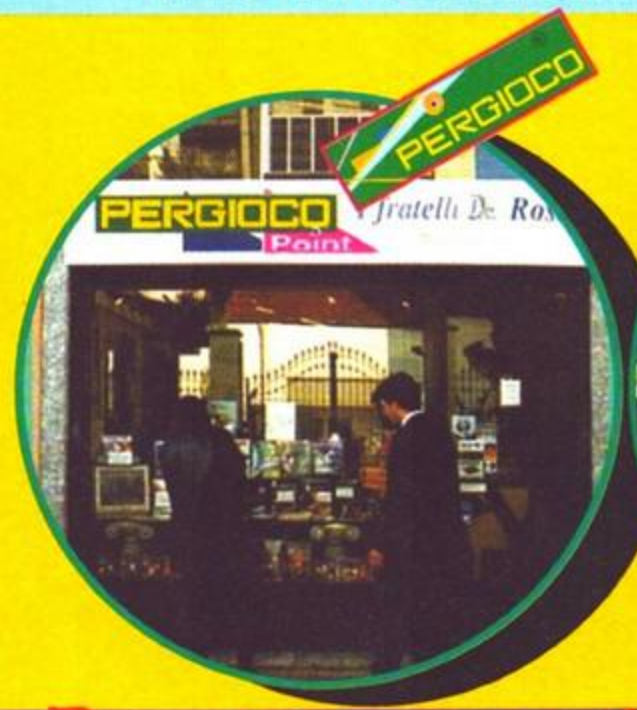
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW	49.900
AH-64D LONGBOW + KOREA	99.900
AH-64D LONGBOW KOREA data disk	59.900
AIR WARRIOR II Win'95	89.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR	99.900
APACHE	34.900
APACHE LONGBOW Ita	79.900
ATF + NATO FIGHTERS	89.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	49.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BACK TO BAGHDAD Ing	69.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II	79.900
EF2000 EVOLUTION	79.900
EF2000 SUPER Win'95 Ing	69.900
EF2000 Tactcom	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Ita	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT COMMANDER	74.900
FLIGHT SCHOOL Ing	69.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SHOP Win'95	119.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ing	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Ing	29.900
FLIGHT UNLIMITED Ita	49.900
FLYING CORPS Ing	89.900
FLYING CORPS Ita	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Ing	49.900
HIND Ita	79.900
IM1A2 ABRAHMS Win'95	89.900
INDYCAR RACING 2	39.900
JETFIGHTER III	109.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Extra Speed	29.900
NEED FOR SPEED Special Edition	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	69.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORK RALLY The X-Miles	39.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Ing	79.900
POWER F1 Ita	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RALLY CHALLENGE Win'95 Ita	89.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Ita	79.900
SCREAMER	54.900
SCREAMER 2	69.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SEGA RALLY Win'95	84.900
SHELLSHOCK	24.900
SIM COPTER Win'95 Ing	89.900
SIM COPTER Win'95 Ita	99.900
SPEED HASTE Ita	49.900
STRIKE POINT	94.900
TEAM F.1	64.900
TEST DRIVE OFFROAD	109.900
TOP GUN Ing Fra Deu	29.900
TOP GUN Man. Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ing	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON	49.900

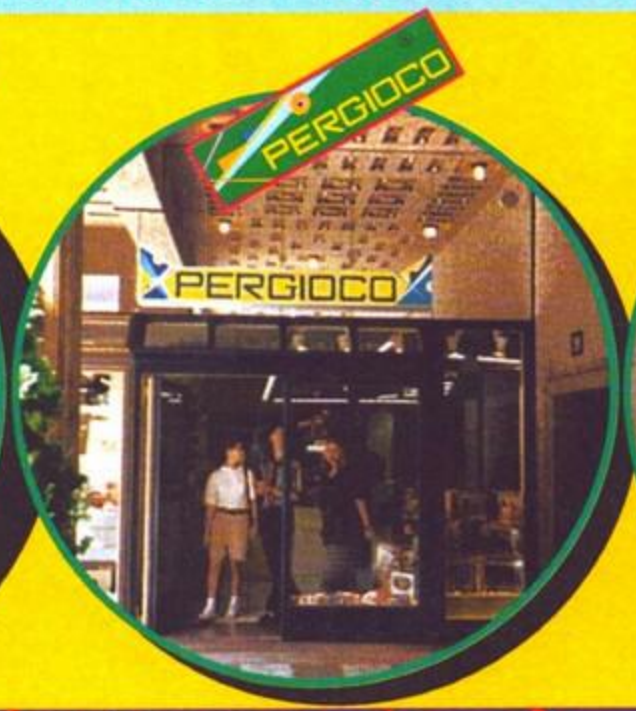
Avventure

3 SKULLS OF THE TOLTECS	89.900
9 Win'95	94.900
A FORK IN THE TALE Win'95	109.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
ARK OF TIME	99.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE	49.900
BLINDNESS Win'95	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Ita	59.900
BROKEN SWORD Ita	89.900
BROKEN SWORD Ita parlato	99.900
BURIED IN TIME Ing	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER Americano	19.900
CHRONOMASTER Ita	24.900
COMPLOTTO alla Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	79.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	74.900
DIABLO Win'95	79.900
DIABLO The Green Portal data disk	29.900
DISCWORLD II Ita	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man. Ita	79.900
DRAGON LORE II Ing	89.900
DRAGON LORE II Ita Parlato	109.900
DRAGONHEART Win'95	69.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Ita	79.900
FABLE Ita	69.900
FADE TO BLACK	49.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Ita Parlato	49.900
GABRIEL KNIGHT 2	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Ita	129.900
GOBLINS 3	49.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	79.900
HARDLINE Ing	69.900
HARDLINE Ita	99.900
HELL Cyberpunk Thriller Ita	49.900
ICE & FIRE	49.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	49.900
INVIATO SPECIALE	69.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Ing	24.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LIGHTHOUSE Ing	59.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win'95 Ita	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MIND GAMES	29.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST Ing	49.900
MYST Ita	69.900
MYSTERIA	59.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA X Rom	99.900
NORMALITY Man. Ita	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORION BURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PAYUTA	79.900
PETER GABRIEL'S EVE	79.900
PHANTASMAGORIA Ita Parlato	129.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ing	99.900

PERGIOCO ®

VENDITA TELEFONICA *Tel.* **02 / 29524256** **Consegne corriere** *L.* **16.000 / 23.000, credit card**





ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
PERGIOCO Point
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

POLICE QUEST SWAT Ing	49.900
PRISONER OF ICE Ita	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening	109.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Ita	119.900
REALMS OF THE HAUNTING Ing	89.900
RETURN TO ZORK Ita	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND	69.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHIVERS 2	139.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Ing	94.900
SPYCRAFT Ita	99.900
SPYCRAFT Ita SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man. Ita	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win'95	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STRIFE	79.900
SYN-FACTOR	89.900
SYSTEM SHOCK	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE DIG	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LAST DYNASTY	49.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE RETURN	74.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civilizations	119.900
TITANIC Adventure out of Time	99.900
TOMB RAIDER	79.900
TOMB RAIDER Ita	84.900
TOMB RAIDER Guide Win'95	49.900
TOONSTRUCK Ing	69.900
TOONSTRUCK Man. Ita	99.900
TORIN'S PASSAGE Ing	24.900
TORIN'S PASSAGE Ita	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Ita	49.900
UNDER A KILLING MOON Ita	59.900
UNDER A KILLING MOON Spa Por	29.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
WIZARDRY GOLD	99.900
WIZARDRY NEMESIS	84.900
WOODRUFF & the Schnibble of Azimut	49.900
YODA STORIES	59.900
ZORK NEMESYS Ita Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Ita SWAP	49.900

Sport

ACTUA SOCCER Ing	59.900
BACKWOODS BILLIARDS	49.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 Italia	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
DECATHLON Win'95	49.900
EURO '96 Ita	59.900
EXTREME GAMES Ita	79.900
FANTAMANAGER	59.900
FIFA '97	69.900
FIFA SOCCER '96	49.900
FOOTBALL MASTERS	59.900
FOOTBALL Win'95	79.900
GRAND PRIX 2 Ing	69.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	89.900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE	124.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	69.900
KICK OFF '97	89.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS LS 1997 A. PALMER Ame	109.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
MADDEN NFL '97 Ita	99.900
NBA '97 Ita	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM EXTREME Win'95	79.900
NBA JAM Tournament Edition	29.900
NBA LIVE '96	49.900
NCAA FINAL FOUR '97	109.900
NHL HOCKEY '97 Ita	99.900
PGA TOUR '96	49.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL '97	79.900
ROAD RASH Win'95	49.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	69.900
SIM GOLF Win'95	99.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
VIRTUAL POOL	39.900

Strategia

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	89.900
AFTERLIFE Ita Parlato	109.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Ita	39.900
ALLIED GENERAL Americano	49.900
BATTLECRUISER 3000AD	74.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Ing	89.900
CIVILIZATION II Ita + Scenari	89.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & CONQUER Comm. Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Ita	119.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
COMMAND & CRAFT	29.900
CREATURES Win'95 Ing	69.900
CREATURES Win'95 Ita	79.900
DEADLINE Ing Francese	89.900
DEADLOCK Ita	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	99.900
FALLEN HAVEN Win'95	89.900
FIELDS OF GLORY	29.900
GENE WARS	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Ing	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER Ita	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS '97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
JAGGED ALLIANCE Deadly Games	79.900
KKND Krush,Kill'n'Destroy	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Ing	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Man. Ita	99.900
LORDS OF THE REALM 2 Guide Win'95	49.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing.	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing	79.900
MASTER OF ORION 2 Ing	79.900
MASTER OF ORION 2 Man. Ita	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH	99.900
PANZER GENERAL Ita	24.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
PERFECT GENERAL II + DATA DISK	29.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Ing	79.900
RED ALERT Ita	79.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Counterstrike	39.900
RED ALERT Perfect Alert	29.900
RED ALERT Ready & Alert	29.900
RED ALERT Total Destruction	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SETTLERS 2	69.900
SETTLERS 2 Mission CD	29.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT HUNTER Patrol 2	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000	79.900
SIM CITY 2000 S!Zone	19.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM CLASSIC COLLECTION 3	89.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Ita	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	74.900
SPACE BUCKS	59.900
STAR COMMAND	99.900
STAR GENERAL	59.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS	99.900
THEME HOSPITAL Ita Parlato	89.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	24.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Ing	29.900
TRANSPORT TYCOON Ita	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY	39.900
V FOR VICTORY Commemorative	69.900
VIKINGS	49.900
WAR WIND Win'95	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARCRAFT II DeLuxe Ing	99.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II Maximum War	34.900
WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
Z Ita	99.900
Z X-Tra	19.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ O. SHARIF	79.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	89.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX	99.900
HOYLE POKER	69.900
LOTTOMAGIC	99.900
MAGIC The Gathering Win'95 Ing	69.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
POWER CHESS Win'95	79.900
RISK Win'95	99.900
TOTIP	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
VIRTUAL CHESS	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900

Compilation varie

EXTREME POWERPACK	99.900
FLY & DRIVE	29.900
GOLDEN COLLECTION 1	89.900
GOLDEN COLLECTION 2	89.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol. 3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol. 2	124.900
MEGAPACK 5	79.900
METAL & LACE/XENTAR	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SSI COMPILATION	59.900
TROPHY CASE	49.900

Shareware & utility

SHAREWARE & UTILITY	
CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& C.. WARCRAFT2 TOOLK. 3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl. II	19.900
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
GAME PATCHES NOV '96	29.900
LINUX 6-CD DEC '96	49.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
TOP SECRET DECODER	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

CH FORCE FX	439.000
GRAVIS PC GAME PAD	49.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	49.900
MAD CATZ VOLANTE	129.000
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	84.900
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	179.000
THRUSTMASTER T2	269.000
THRUSTMASTER TOP GUN	79.900

PERGIOCO

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

INTERACTIVE MAGIC

Arriva dalla North Carolina la nuova MicroProse?

Per quanto la gloria della MicroProse non si sia spenta del tutto, in seguito alla sua acquisizione da parte della Spectrum HoloByte, possiamo tranquillamente affermare che il suo posto sia decisamente vacante nel quadro dell'industria videoludica odierna: non esiste effettivamente una software house abbastanza capace ed eclettica da non far rimpiangere i giorni di MicroProse Soccer, Gunship, F-19 Stealth Fighter o il primo Civilization. Ma che c'entra tutto questo con la Interactive Magic? Un uomo esplosivo, un americano verace, una testa calda da competizione: "Wild Bill" Stealy, fondatore della MicroProse e attuale presidente della stessa Interactive Magic. Il vecchio Bill ha fatto nascere e ha diretto la MicroProse sino al 1993, anno della fusione con Spectrum Holobyte, e l'ha fatta diventare quel colosso da 425 dipendenti e quasi 50 milioni di dollari di fatturato che era all'inizio degli anni '90. Abbandonata questa avventura, Bill ha deciso di prendersi il canonico "anno sabbatico", durante il quale non ha fatto altro che giocare a golf, volare con il suo aereo della Seconda Guerra Mondiale (si chiama Miss Magic), e fare da manager alla sua squadra professionistica di calcio a 5, i Baltimore Spirit. Ma, richiamato dal mondo dei videogiochi come un'oliva dal Martini, ha deciso di lanciarsi in un nuovo progetto, che facesse tesoro dei dieci e più anni spesi dirigendo la MicroProse. Bill ha così fondato, tre anni fa, la "piccola" Interactive Magic, che riprende il discorso laddove era stato interrotto, e si specializza nella produzione e nella distribuzione di giochi strategici e simulazioni per PC.

Consapevole del fatto che la MicroProse si era espansa troppo in fretta, Bill questa volta sta cercando di andare più cauto, anche se la sua compagnia conta già tre sedi a livello mondiale e 125 dipendenti: per quest'anno si parla di circa 20 milioni di dollari di fatturato e dei primi profitti. Per ora, a essere sinceri, questa software house non ha fatto molto parlare di sé: tra i titoli più noti annovera infatti "Apache", "Capitalism" e "M1A2 Abrams", dei giochi discreti ma che non hanno certo fatto sensazione. Decisamente intenzionato a stabilire un nuovo punto di riferimento per il settore, però, Bill pare convinto di poter fare della Interactive Magic la MicroProse degli anni '90.

E così, per presentare i nuovi titoli del 1997, ha deciso di invitare noi di TGM, assieme alla créme della stampa specializzata europea, in quel di Railegh, North Carolina: ho affrontato per voi questo piacevole tour-de-force (quattro aerei in quattro giorni!), e questo dettagliato reportage di sei pagine ne è il completo resoconto.

Bellissimo posto, la North Carolina: non a caso l'area in cui è situata la Interactive Magic (a pochi passi dalla North Carolina State University, quella da cui è uscito Michael Jordan) viene spesso inclusa nelle classifiche dei posti ideali per vivere e lavorare negli Stati Uniti. Situata in una sorta di immensa foresta, la zona di Railegh ospita anche il famoso Buffalo's Grill, ovvero il ristorante depositario della ricetta originale delle famose "Chicken Wings", le alette di pollo fritto che impazzano negli Stati Uniti. I simpatici PR della software house non hanno perso l'occasione di offrirci una deliziosa cena in questo locale, dove il sottoscritto si è infiammato tutto il possibile consumando le suddette ali di pollo, la cui peculiarità è di essere particolarmente piccanti: vengono infatti proposte secondo gradazione, partendo da "mild" (leggere) fino a "very hot" (molto, ma molto calde), anche se si vocifera che per i clienti affezionati vi sia la categoria supplementare "fuck me", che dovrebbe essere oltre i limiti della resistenza umana. La sera in cui vi abbiamo cenato era in vigore un'offerta speciale: per $7.95 a persona servivano quante più Chicken Wings si era capaci di ingurgitare... ho cercato di scommettere 20 dollari con Marcus Beer, PR della Interactive Magic, che non sarebbe stato capace di andare oltre le cinquanta, ma il furbone ha intelligentemente rifiutato (non a caso ne ha mangiate soltanto 33).

Detto questo, bando all'aneddotica di serie B, e via libera al "succo" del discorso: il primo gioco che vi presentiamo a fondo è F-22 Raptor, un simulatore che promette davvero bene, seguito da una significativa carrellata sul resto delle produzioni Interactive Magic. Honkey Donkey!

Jacopo Prisco

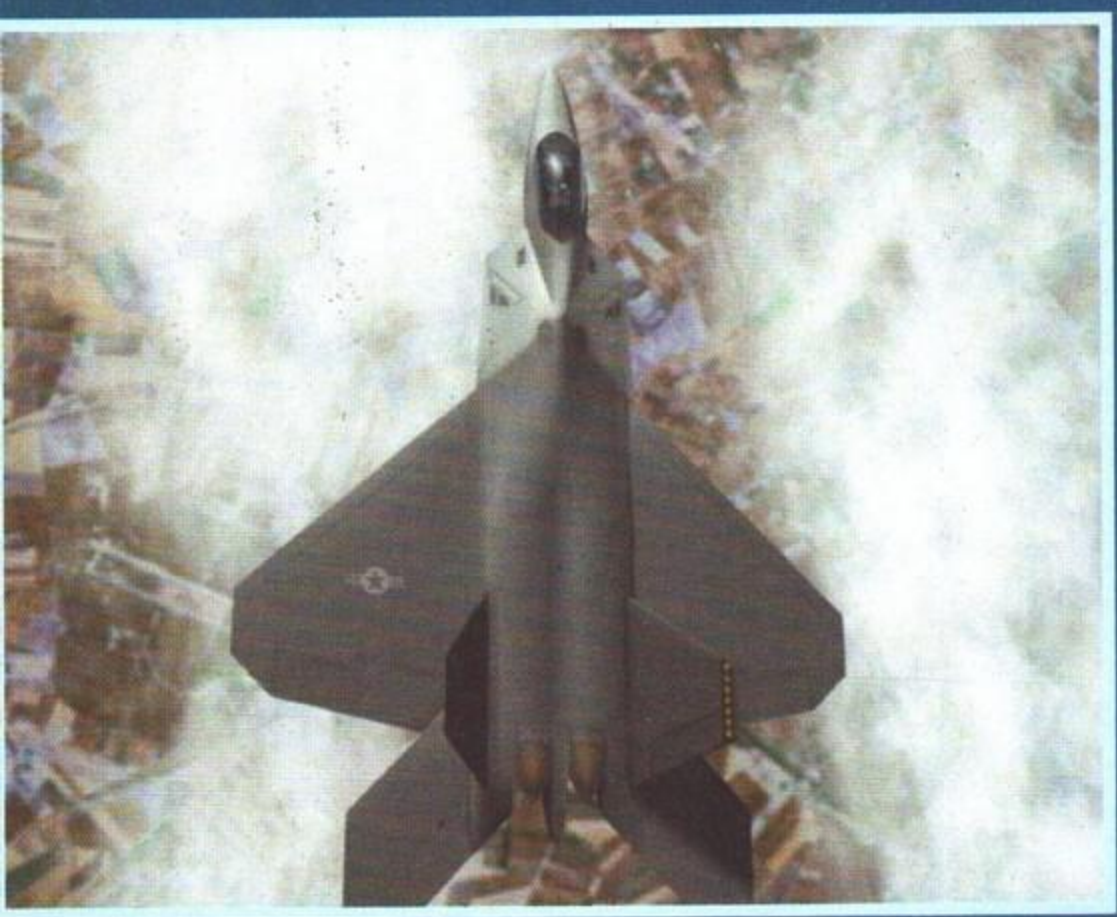
In North Carolina la targa anteriore non è necessaria: è sufficiente quella dietro. Quindi, chiunque può attaccare una targa personalizzata alla propria macchina. Quelli della Interactive Magic, evidentemente, ci tengono a far sapere a tutti dove lavorano...

Questa é Miss Magic, l'aereo privato "vintage" di Wild Bill. Pare che sia anche un ottimo pilota, e che una volta a bordo metta da parte tutta la sua voglia di scherzare per diventare finalmente una persona seria (e ci mancherebbe altro)...

Ecco come appare la sede americana della Interactive Magic. Guardandovi intorno, vedete una distesa praticamente infinita di alberi: l'intera zona è infatti immersa in una sorta di foresta naturale. Quello che si dice un bel posto per lavorare...

iF-22 RAPTOR

Già protagonista di JetFighter III dei Mission Studios e di F-22 Lightning della NovaLogic, stavolta il nuovo caccia Stealth della U.S. Air Force arriva a noi secondo l'interpretazione della Interactive Magic: sarà vera gloria?



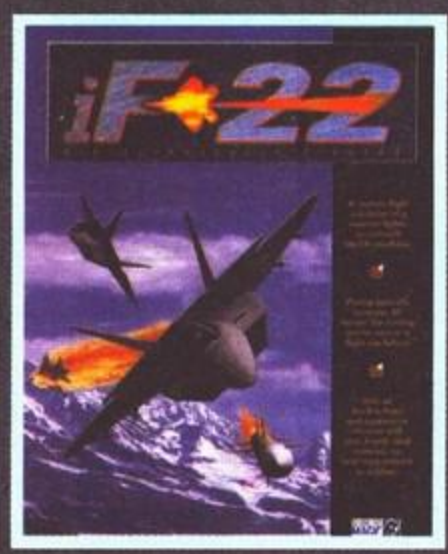
Indubbiamente si tratta di un grande aereo: naturale successore dell'F-15 Strike Eagle, di cui riprende vagamente la forma, il nuovo F-22 Raptor è destinato a diventare l'arma letale definitiva dei cieli. Dotato di potenzialità stealth ben superiori a quelle dell'F-117, il Raptor è utilizzabile sia come bombardiere sia come versatile aereo da combattimento, ed è frutto degli sforzi congiunti di Lockheed-Martin e Boeing. Capace di raggiungere velocità impressionanti senza dover ricorrere ai post-bruciatori (elemento essenziale per garantirgli la totale invisibilità ai radar nemici), l'F-22 entrerà in servizio a partire dal 1998: nello stesso giorno in cui ho fatto visita alla Interactive Magic, il caccia veniva presentato ufficialmente alla base Dobbins di Marietta, Georgia. I membri del team di sviluppo, infatti, hanno avuto giusto il tempo di illustrarci le caratteristiche del gioco prima di infilarsi su un aereo per assistere in prima persona all'evento, dal quale cercheranno di trarre ulteriori spunti per eventuali ritocchi prima dell'uscita del gioco (prevista per il mese di giugno). A una manciata di settimane dal suo completamento, e dopo oltre sedici mesi di lavorazione, F-22 Raptor sembra promettere bene e, soprattutto, presenta alcuni aspetti notevolmente innovativi che lo fanno risaltare in mezzo allo sterminato stuolo di simulatori oggi disponibili, inclusi i due giochi citati a confronto, che illustrano le grazie del medesimo velivolo.

Nelle intenzioni dei creatori del gioco c'è l'intento di pubblicare il più realistico simulatore di volo mai creato: per riuscire in questa difficile impresa, alla Interactive Magic hanno sviluppato un engine grafico che prende le distanze da tutto quanto era stato creato in precedenza. Si tratta del DEMON-1, un sistema che consente di utilizzare immagini satellitari del mondo reale, e i relativi dati di espansione e altitudine, per creare le ambientazioni di gioco: in sostanza, per disegnare i tre scenari disponibili in F-22 Raptor (Ucraina, Bosnia e Kuwait), il team di sviluppo ha utilizzato delle gigantesche fotografie scattate dal satellite, applicandole con la tecnologia del texture-mapping sui terreni predisposti, i quali erano stati studiati per mantenere un'assoluta somiglianza con la realtà (più o meno quello che succedeva con Flight Unlimited della Looking Glass, ndMax). Ciò significa che, ad esempio, volando sopra la Bosnia si può osservare l'area sottostante così come la si osserverebbe solcando effettivamente i cieli di quel paese. Per spiegare questo concetto, alla Interactive Magic mi hanno raccontato di aver mostrato il gioco a un pilota americano che aveva svolto servi-

zio durante la guerra nella ex-Jugoslavia: ebbene, questi ha potuto riconoscere esattamente i terreni presenti nel gioco, ed era perfino in grado di prevedere cosa sarebbe apparso sullo schermo volando in una determinata direzione. In totale, oltre 350.000 chilometri quadrati di ambientazioni reali sono presenti nel gioco, complete nei minimi dettagli, tra cui colline, montagne, fiumi, campi e costruzioni di vario genere: qualsiasi cosa ci sia nella realtà, si può intravedere nel simulatore. Effettivamente, il rendering dei terreni è davvero impressionante, ed è l'elemento che salta subito all'occhio quando si osserva il gioco. Le innovazioni, però, non sembrano terminare qui, visto che grande attenzione è stata posta al meccanismo che genera le missioni presenti in F-22 Raptor. A differenza dei simulatori tradizionali, qui non avrete a che fare con compiti prestabiliti e schemi di gioco "chiusi": a seconda del terreno in cui decidiate di misurarvi, e a seconda del tipo di campagna scelta tra le dieci disponibili, infatti, il gioco genererà in maniera dinamica le differenti missioni che dovrete portare a termine, in maniera tale che ognuna sia sempre diversa dall'altra. Ma c'è di più: nel corso della guerra, ogni singolo scontro è collegato all'altro in maniera più complessa del solito sistema "supera questo livello per accedere al successivo"; il vostro comportamento durante ogni battaglia determina infatti l'andamento generale del conflitto, sicché potrete lentamente vedere il vostro fronte espandersi oppure venire risucchiato dalle armate nemiche, sino al collasso definitivo. Se vi trovate ad affrontare una zona che avete già perlustrato, magari radendola al suolo, la ritroverete esattamente nelle stesse condizioni (a meno che il nemico non abbia provveduto a ripristinarla). Potete, ad esempio, decidere di abbattere bersagli selezionati come i SAM Sites, e vi accorgerete che il nemico non sarà più in

grado di ricostruirli, oppure potrete distruggere tutti i loro collegamenti con i rifornimenti esterni, se preferite una guerra di sfinimento. Tutto ciò, se ben implementato, aggiunge un grado di realismo senza precedenti alla simulazione, immergendovi in una campagna bellica di tutto punto.
Esiste anche la possibilità di cimentarsi in una singola missione, e in questo caso non dovrete far altro che

UNA ROTTURA DI SCATOLE

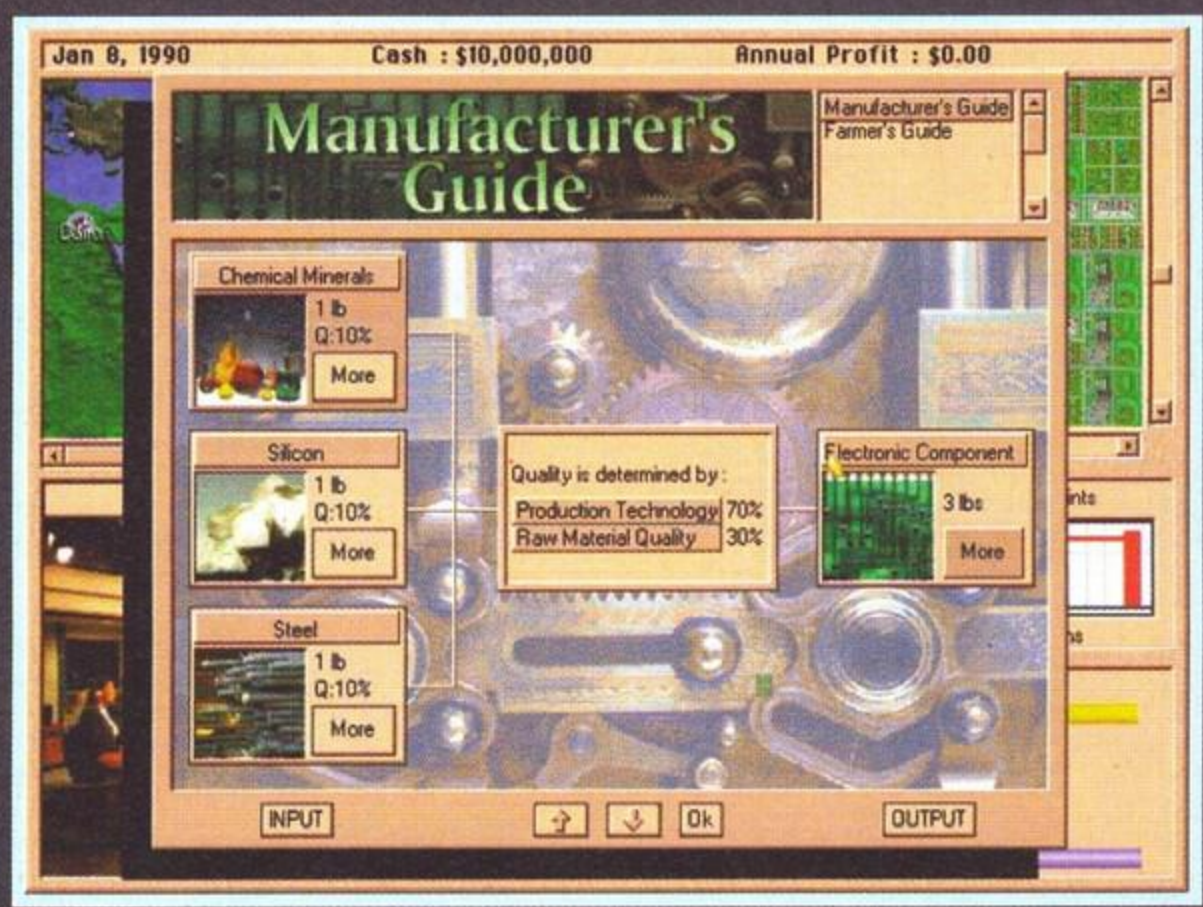


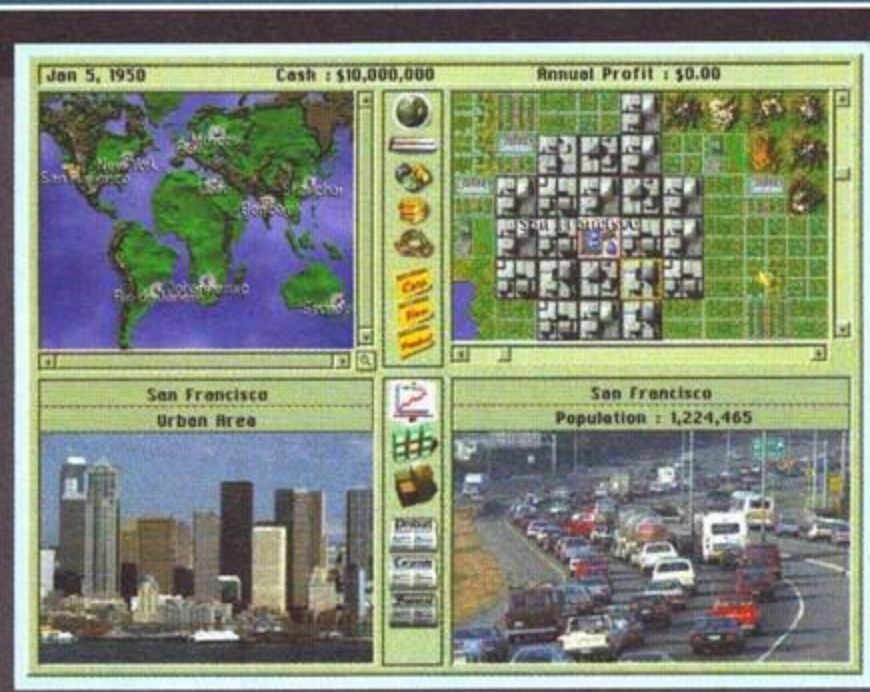
Alla Interactive Magic hanno in programma di mettere sul mercato F-22 Raptor a giugno, e dunque anche le scatole in cui verrà confezionato il gioco erano già in fase di produzione. Soltanto da pochi giorni, però, si è venuto a sapere che il "nickname" del nuovo caccia sarà appunto Raptor, così la confezione originaria, che vedete nella foto, è stata accantonata per disegnarne una nuova. Inoltre, la Imagic ha dovuto battere sul tempo un'altra software house, anch'essa in uscita tra breve con un simulatore basato sull'F-22, che ha cercato di ottenere i diritti per lo sfruttamento del nomignolo nel proprio gioco. A voler essere pignoli, comunque, la confezione originale che vi mostriamo conteneva un grossolano errore nella raffigurazione dell'aereo: sotto le ali potete infatti scorgere, in bella mostra, dei simpatici missili (che potrebbero essere dei sid-winder, per quanto ne so). Ora, è intuitivo che un posizionamento così scellerato dell'arsenale vanificherebbe tutti gli sforzi fatti per rendere invisibile ai radar il velivolo. L'F-22, infatti, nasconde la propria riserva di bombe e missili vari in appositi compartimenti che si aprono soltanto all'occorrenza. Anche i post-bruciatori sono inoculati in una specie di profondo incavo, per ridurre al minimo le radiazioni "sospette". Questo tipo di architettura costringe però l'F-22 a volare con un carico bellico non certo da record: praticamente una manciata di missili; anche la sempre presente mitragliatrice, ultima risorsa che vi rimane quando avete sperperato Maverick e compagnia bella, nella realtà ha un'autonomia di circa 1.5 secondi di pressione continuata del tasto di fuoco! Ovviamente questi assurdi limiti sono stati superati nel gioco, ed avete così a disposizione un aereo ripieno di armi letali. Resta ora da chiedersi: come mai l'F-117 per risultare invisibile ai radar doveva avere una forma così assurda, mentre l'F-22 sembra un F-15 passato attraverso un blando restyling? Prodigi della tecnica...
///foto:F-22box

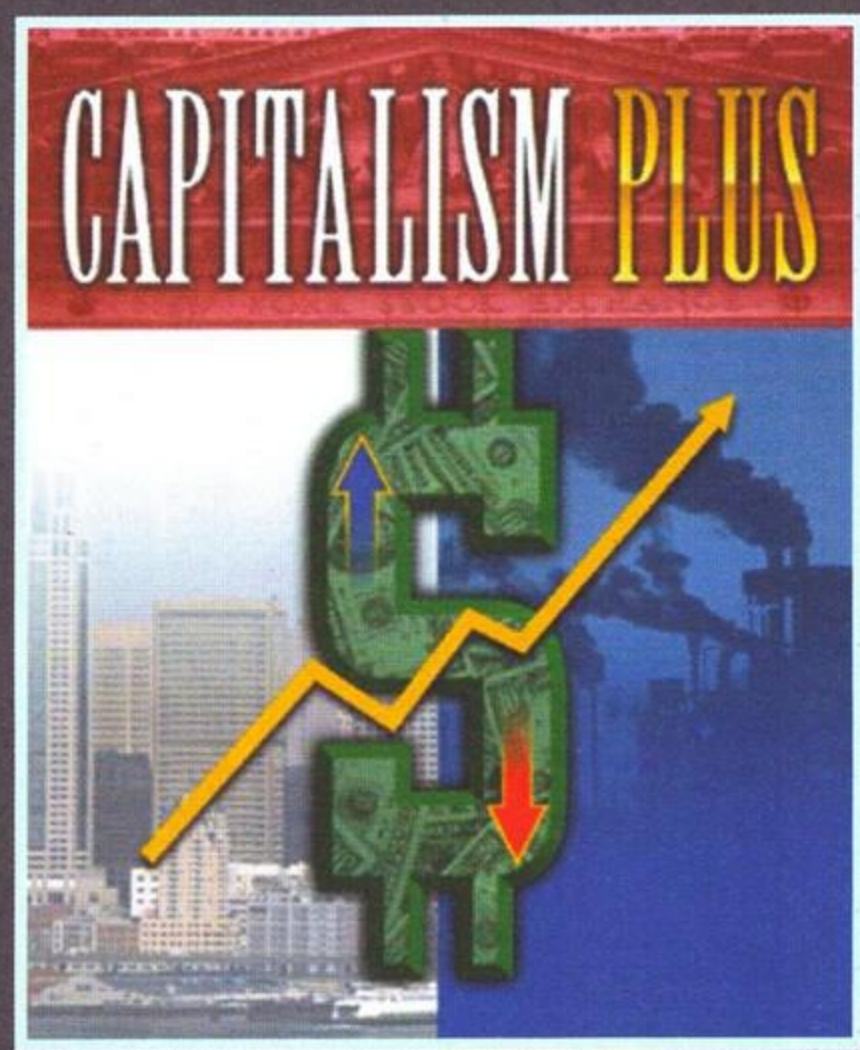
comunicazione, tutti funzionanti anche nella modalità Multi-Player: UHF, IFDL, Guard e Chat. L'UHF consente di scambiarsi messaggi predefiniti su determinate sequenze radio, ed è specialmente utile per impartire comandi diretti agli alleati controllati dalla CPU. L'IFDL (In-Flight Data Link) è un sistema che consente di trasmettere da un aereo all'altro dati riguardanti il targeting degli apparecchi nemici e il loro posizionamento, in maniera da accelerare la raccolta di queste informazioni e di limitare al minimo l'utilizzo dei sensori, che possono esporre l'F-22 ai radar nemici. Le comunicazioni Guard sono utili in caso di emergenza, poiché raggiungono via etere tutte le unità alleate, per eventuali richieste di soccorso. Infine, il Chat serve, come è facile intuire, serve per scambiarsi messaggi, sbeffeggi o frecciatine nel corso di una sessioni Multi-Player tra due o più persone (tramite network o via Internet). Tutte queste possibilità limitano la sensazione di "eroe solitario" che caratterizza la maggior parte delle simulazioni, che vi vedono combattere soli contro tutti. In molti casi, il buono o cattivo esito di uno scontro risiederà nella vostra capacità di rimanere coordinati con il resto del gruppo. La strumentazione del velivolo è stata ricreata, nei limiti delle informazioni disponibili sul modello reale, con grande realismo: è infatti presente il nuovo sistema di rilevazione radar dell'F-22, che può essere configurato a piacimento modificando i colori di ciascun obiettivo in base alla sua natura, e caratterizzandolo secondo la sua direzione, velocità, o priorità sul piano di volo. In termini grafici, oltre alle canoniche visuali esterne, il pilota può alterare il suo angolo di osservazione nel cockpit fino a 45 gradi. Ho potuto visionare una pre-Alpha del gioco (dalla quale sono tratte le immagini), che includeva già le ambientazioni dell'Ucraina e della Bosnia. Mancavano, ovviamente, diversi particolari come le nuvole, il sole e via discorrendo, ma si poteva già scorrere un blando effetto di fogging. A questo stadio di sviluppo, il gioco girava in 640x480 su di un P133 a circa 22/25 frames al secondo. Nella versione definitiva, sarà possibile giocare a F-22 Raptor anche in 800x600 e 1024x768, e verrà anche reso disponibile un patch per Direct3D, cosa che dovrebbe fare vivere tutt'altra esperienza ai possessori di acceleratori grafici dell'ultima generazione. Date dunque un'occhiata alle foto e arrivederci a giugno.

scegliere le caratteristiche base del compito che intendete svolgere. A quel punto il programma genererà un set di missioni differenti, che potrete anche salvare in modo da rigiocarle in futuro, se vi saranno particolarmente piaciute. Anche l'interfaccia grafica è stata oggetto di notevole studio: sebbene la consueta sequela di tasti che comandano ogni singolo aspetto dell'aereo è presente anche in questo gioco, l'utente meno esperto può decidere di controllare il suo cockpit tramite il semplice uso del mouse: cliccando sui vari strumenti li si può infatti utilizzare normalmente, senza doversi ricordare decine e decine di tasti diversi. In pratica, ogni pulsante, leva o interruttore presente nella cabina dell'aereo è controllabile con il puntatore del mouse, cosa che rende decisamente più semplice l'inserimento dei vari comandi. Un altro campo nel quale F-22 Raptor sembra voler apportare alcune innovazioni è quello della comunicazioni tra i vari piloti di una squadra - che si tratti di giocatori umani oppure semplicemente controllati dal computer. Nel gioco sono presenti ben quattro protocolli di

CAPITALISM PLUS



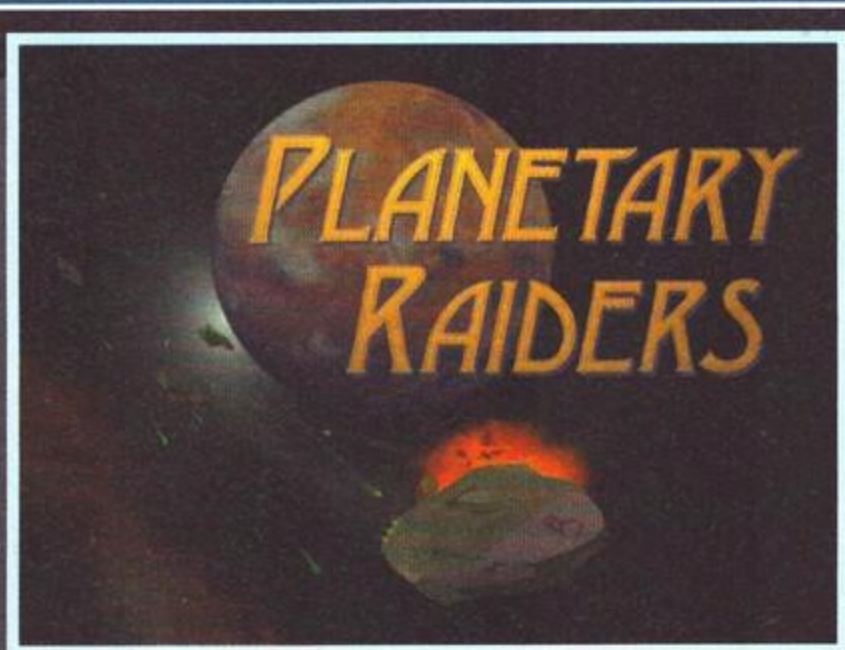




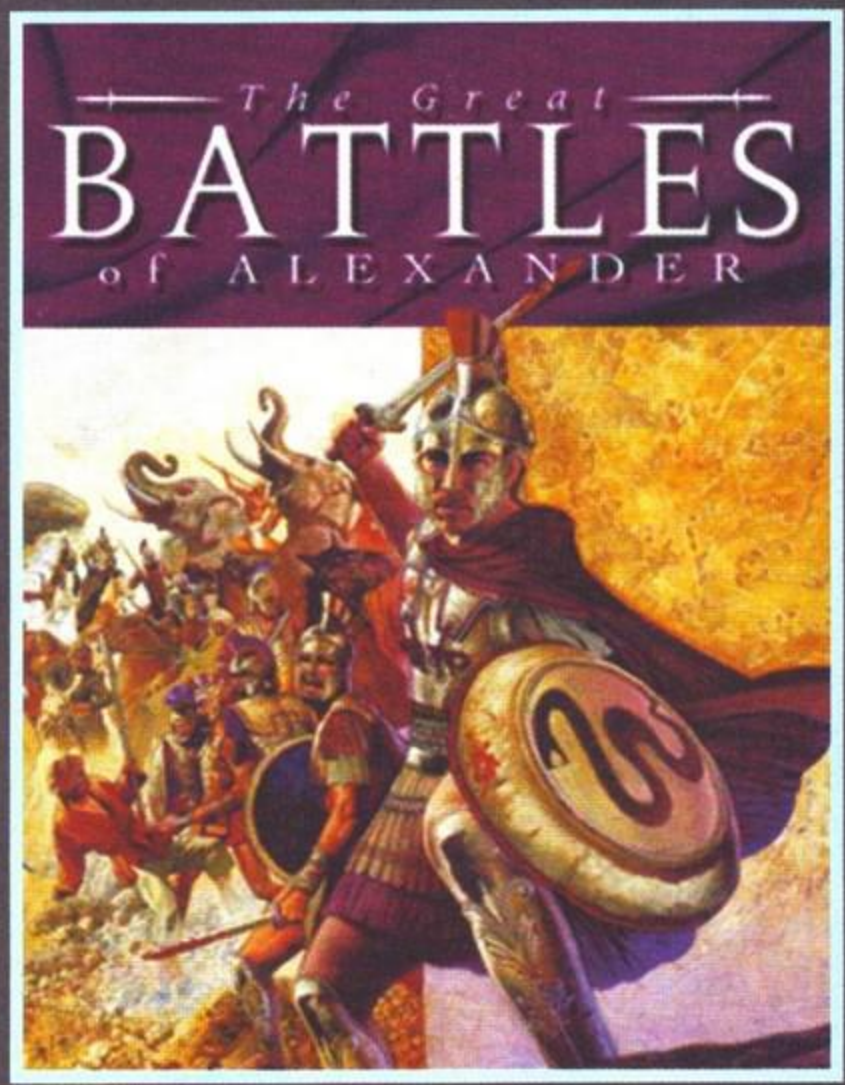
Versione riveduta e corretta del già apprezzato Capitalism, questo Captialism Plus è stato concepito tenendo bene in mente tutti i suggerimenti di coloro che avevano giocato all'originale, e include una serie di innovazioni e un'interfaccia grafica notevolmente progredita. Ricco di somiglianze con il vecchio Sim City, questo gioco vi vede alla conquista di un impero economico, per costruire il quale dovrete destreggiarvi tra produzioni, fabbriche, scambi di titoli, licenziamenti e strategie di mercato. Scegliete il prodotto o l'area di prodotti in cui volete specializzarvi, costruite i vostri stabilimenti, ingaggiate la dirigenza adatta e giocate in borsa alla maniera più sporca di cui siete capaci: il vostro obiettivo finale è risultare dominanti in tutti i settori commerciali, dal primo all'ultimo... un gioco tipicamente americano. Rispetto all'originale, in questo Plus sono state inserite mappe di stati del mondo reale, cosa che contribuisce a innalzare il livello di realismo, e una serie di avvenimenti casuali come scioperi, incendi, malattie, terremoti, scandali, rivolte e calamità naturali in genere che possono alterare il corso della partita. Insomma, se volete lanciarvi alla conquista del sogno americano, questo è il gioco che fa per voi. Due giocatori umani possono sfidarsi nelle modalità hot-seat (ovvero di fronte allo stesso computer), oppure scambiandosi le informazioni necessarie tramite e-mail (e il gioco provvede a costruire e decifrare i messaggi per voi). Per finire, è stato incluso anche un complesso map-editor che vi consente di creare scenari partendo da zero, nel caso che non foste interessati a misurarvi in nessuna area continentale esistente. Il prodotto dovrebbe essere disponibile quando leggerete queste righe.
///Foto: cap1,2, box

INTERACTIVE MAGIC ONLINE

Appena entrate alla Interactive Magic, vi accorgete subito che c'è una costante fissa che aleggia nell'aria: si chiama On-Line gaming. La parola Internet riecheggia ovunque da quelle parti, dai biglietti da visita sino alle tazze in cui bevono il thè, e non a caso da alcuni mesi è nata la I-Magic Online, risultato dell'acquisizione della ICI Games, una compagnia specializzata nello sviluppo di giochi per Internet. Non a caso, lo stesso Air Warrior II (recensito dal Du' Spaghi senza troppo entusiasmo lo scorso numero) era la versione "enhanced" di una simulazione prettamente on-line curata proprio da quelli della ICI Games. Fermamente convinti che il futuro sia della rete, alla Interactive Magic propongono ora due giochi: Warbirds e Planetary Raiders, che saranno esclusivamente disponibili sul loro sito Internet. Il primo dei due è già del tutto "up and running", e ha anzi ricevuto già alcuni plausi dalla stampa specializzata; il secondo è attualmente in fase di beta-testing, e dovrebbe fare il suo debutto entro poche settimane. In pratica, Warbirds consente a un massimo di 200 giocatori umani di scontrarsi a bordo di aerei della Seconda Guerra Mondiali, assolutamente accurati dal punto di vista simulativo, assicurano alla Interactive Magic, con la possibilità di partecipare a ricostruzioni storiche di battaglie effettivamente combattute. In Planetary Raiders, invece, vi calate nei panni dei peggiori contrabbandieri dell'universo, mentre cercate di sopravvivere in una porzione dello spazio abbandonata da Dio e senza neppure un solo McDonald's ancora aperto. Qui potrete cercare conforto e aiuto negli altri giocatori umani, e riceverne la giusta dose di mazzate e sberleffi. Entrambi i giochi sono aperti a visitatori dotati di Windows95 e Macintosh. Per fare un giro al sito della Interactive Magic, correte al www.imagicgames.com.
///Foto:online1,2,3

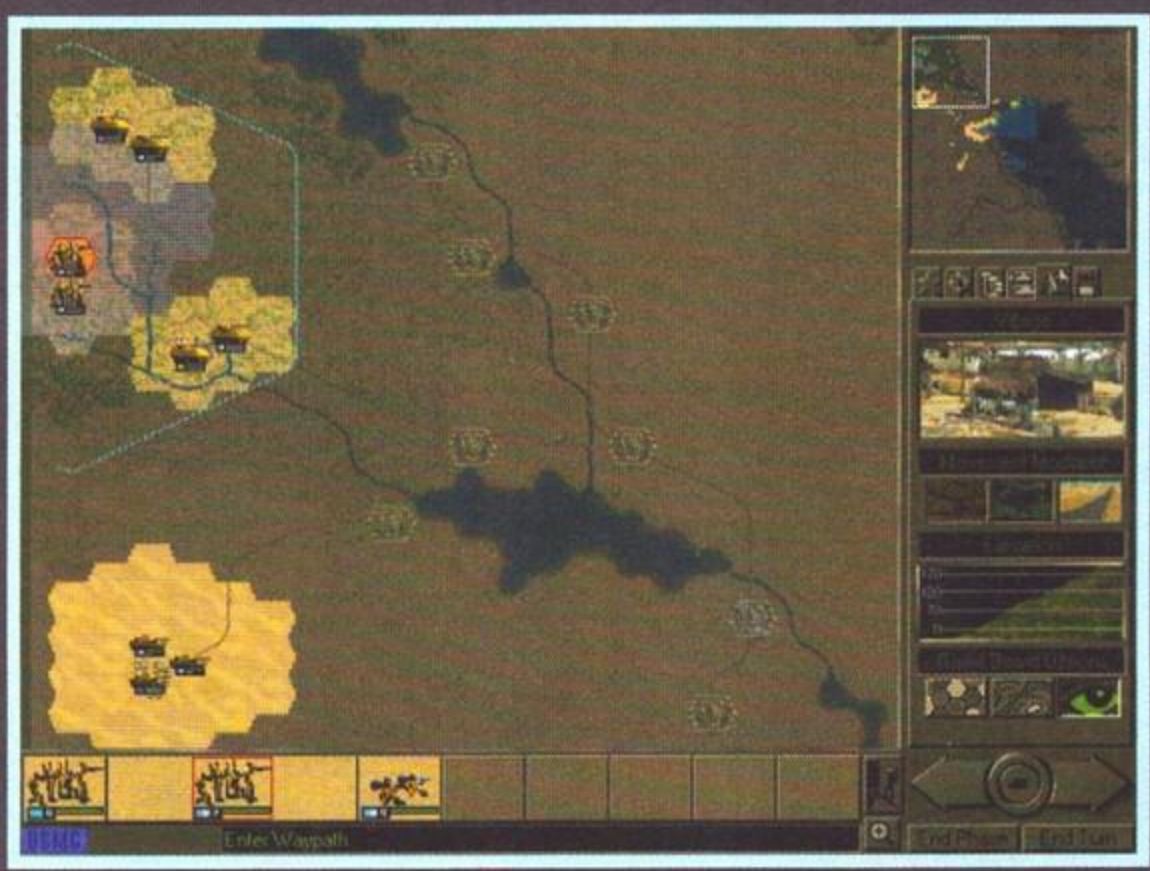


THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER



Primo in una serie di titoli che vi faranno rivivere le imprese di alcuni dei più grandi personaggi della storia, questo gioco vi consente di impersonare Alessandro Magno e di guidare le sue truppe nelle dieci più memorabili battaglie che il grande Principe di Macedonia abbia mai combattuto. Potete quindi capeggiare le mitiche truppe Macedoni alla conquista della Grecia e della Persia, oppure potete passare dall'altra parte e cercare di arrestare l'incredibile sete di conquista di Alessandro. Il gioco ripropone fedelmente le ambientazioni storiche e si basa su ricostruzioni accurate per quanto riguarda la disposizione e la tipologia delle truppe: in Alexander potete infatti trovare soldati, cavalli, lancieri, bighe ed elefanti, così come apparivano all'epoca. Graficamente non si tratta di certo di un capolavoro, ma sembra che l'aspetto strategico sia stato studiato con grande attenzione. La struttura di gioco si basa su di una serie di turni, durante i quali potrete spostare le vostre unità e iniziare gli attacchi: non a caso si tratta di un titolo tratto proprio da un gioco da tavolo, prodotto dalla GMT Games. Le dieci battaglie presenti possono essere affrontate in una campagna generale, singolarmente, oppure sfidando un amico su Internet, via modem o tramite LAN. Quello che mi ha più colpito di questo gioco non sta nel programma stesso, ma nel fatto che per inserire il realistico effetto sonoro della morte degli elefanti (davvero straziante!), i programmatori del gioco si sono recati in un vero zoo e hanno registrato i terrificanti lamenti di una elefantessa in procinto di partorire! Pare che il prossimo titolo della serie vedrà protagonista Annibale, il quale, oltre ai già citati elefanti, soleva utilizzare anche dei maiali durante le sue battaglie: il furbone radunava un gruppetto di simpatici suini, gli dava fuoco, e li lanciava all'impazzata verso le linee nemiche. Ora, immaginatevi lo scompiglio che possono creare cinquanta maiali in fiamme che si gettano contro di voi come imbesuiti: evidentemente era un metodo piuttosto efficace. Resta da vedere come faranno alla Interactive Magic a scovare un effetto sonoro appropriato anche questa volta...

SEMPER FI



Non ho molto da dire su questo titolo, visto che è ancora in piena fase di sviluppo. Per ora ha tutta l'aria di un qualcosa che stia a metà fra Panzer General e Steel Panthers, anche se mi sembra che attualmente paghi dazio, soprattutto in fatto di grafica, a entrambi i titoli citati. La varietà dei terreni presenti si limita al tipo desertico, a quello forestale e a quello innevato, ed è naturalmente presente un terrain-editor se vi sentite in vena di creazioni stravaganti. L'azione di gioco sembra essere un tantino statica, ma in fondo si tratta pur sempre di una caratteristica vagamente familiare per questo genere di simulazioni. Come al solito saranno presenti le ormai consuete modalità multi-player (ormai dovreste avere capito che alla Interactive Magic organizzano sessioni multi-player anche quando preparano il caffè). Non attendetevi ulteriori notizie prima di settembre, data di uscita prevista per questo gioco.

È USCITO G-NOME.

VAI ALL' INFERNO.

Tuffati con il tuo esoscheletro, in un inferno di fiamme, laser e armi nucleari, con un solo scopo: distruggere tutto ciò che si muove. Raggiungi le postazioni avversarie, catapultati fuori dal tuo esoscheletro e corri a disattivare i sistemi di sicurezza. Potrai pilotare fino a 20 esoscheletri diversi, rubandoli anche al nemico, e dovrai tirare fuori tutta la tua abilità di stratega per vincere ogni battaglia e portare a termine la missione finale: distruggere G-Nome, una potentissima arma, frutto della più avanzata bioingegneria genetica. Sarà un'overdose di adrenalina pura.

MULTIMEDIA MA VERO.

UN GIOCO VERAMENTE 3D: Distruggi, Distruggi, Distruggi.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

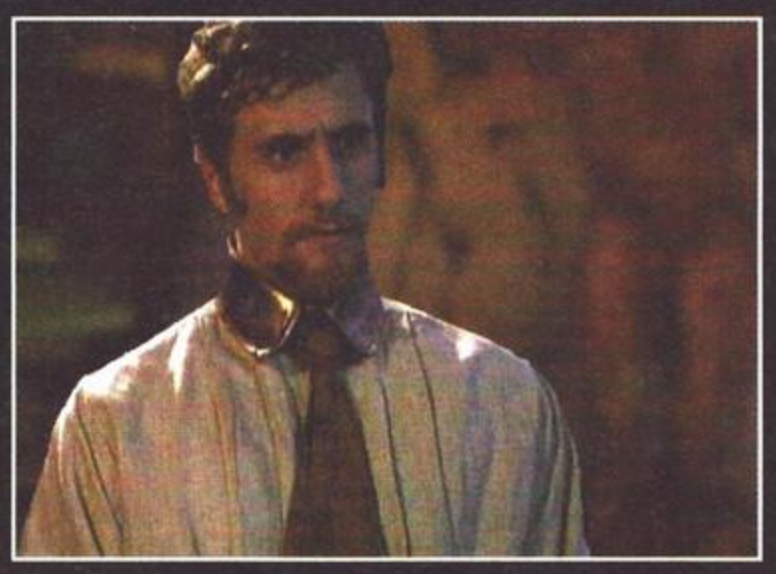
CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

THE ISLAND OF Dr Moreau

Un naufragio, la scoperta di una suggestiva tenuta tropicale, l'accoglienza di uno scienziato e della sua bellissima figlia; esperimenti indicibili, mostri, infelicità, fuga dagli orrori di una mente malata.
Ecco le due facce dell'Isola del Dottor Moreau...

Il tempo era bello, l'invito allettante e così mi sono detto: "ma perché non farci questi bei 4 giorni a Parigi?". Ecco quindi spiegata brevemente la mia ennesima defezione al FuturShow, manifestazione cui non sono mai riuscito a partecipare e che mi riprometto di vedere ogni anno.
Comunque sia anche questa volta è andata come ormai sapete e devo dire che non è poi stato così male, visto che in quel della capitale francese ho potuto godere di ottima compagnia e che, soprattutto, il titolo del quale mi accingo a parlarvi è stato realizzato da una promettente software house che recentemente si è ritagliata un piccolo spazio all'interno dello sfavillante palcoscenico del nostro settore.

L'Isola del Dottor Moreau è infatti la seconda avventura targata Haiku Studio, la casa che recentemente ci ha regalato quell'originalissimo titolo rispondente al nome di Down In The Dumps; chi però si sta già immaginando un titolo divertente e sgargiante come quello appena citato, dovrà rivedere le proprie aspettative, visto che, anziché con allegre famigliole di mostriciattoli impegnate a destreggiarsi tra rifiuti e immondizie, questa volta avremo a che fare con un qualcosa di molto più serio e maturo, tratto da un libro per molti versi "di culto" quale appunto l'omonimo romanzo di H. G. Wells.
Tornando brevemente a noi, devo dire di essere stato alquanto sorpreso quando, dopo essere stato prelevato dal taxi della Psygnosis dal mio hôtel in quel di rue Runnequin, anziché recarci ai vicinissimi uffici parigini della Sony abbiamo preso la tangenziale: "che abbia sbagliato strada?", ho pensato per un momento. Dopo qualche minuto ho però deciso di rimettermi all'esperienza del tassista ed è stato così facendo che sono arrivato agli uffici della succitata Haiku Studio, che come i più attenti di voi ricorderanno aveva prodotto il suo precedente titolo sotto l'etichetta della Philips. Giusto il tempo di ricordarsi che la divisione multimediale del colosso olandese è fallita per capire che la Psygnosis sta procedendo a un'interessante campagna di "reclutamento" che, dopo The City of Lost Children, ha dato un nuovo frutto.
Una volta entrato negli uffici vengo accolto più o meno da tutto lo staff della Haiku, visto che stringo le mani di Huges Leroy (scenarista e game designer), Jerome Muffat-Meridol (project leader e programmatore capo), Erwan Moysan (programmatore della animazioni), Georges Younes (programmatore dell'intelligenza artificiale), Emilie De Fouchecour (programmatrice), Oliver Cordoleani (graphic & sound director) e, infine, Hervé Lange (direttore del dipartimento Ricerca e Sviluppo): una volta salito al terzo piano dell'edificio e sedutomi al fianco di colleghi inglesi, irlandesi e spagnoli, nonché italiani (BDM vi dice niente?), vengo a scoprire che L'Isola del Dottor Moreau è una sapiente miscela di avventura e azione dove vestirete i panni di un giovane antropologo, tal Edward Parker, che avrà la ventura\sventura di approdare su un'isola tropicale dopo il naufragio della propria imbarcazione. Il poverino già si immaginava una vita alla Robinson Crusoe fatta di stenti, caccia e inevitabili occhiate concupiscenti a qualche primate che, dopo mesi d'astinenza, si trovasse a passare sulla sua strada. Ma non andò così: l'isola, scoprì, era la residenza di un tal Dottor Moreau, che divideva la sua esistenza insieme al suo assistente (Montgomery), al suo servo (M'Ling) e alla sua bella e giovane figlia, Sarah. Tutto sembrava procedere per il bene quando Parker venne a conoscenza del terribile segreto che poi costituisce il plot del gioco: il diabolico scienziato stava cercando di ottenere la creatura perfetta e, per far ciò, sottoponeva gli abitanti dell'isola a degli esperimenti chirurgici coi quali, quasi come in Frankenstein, ne tagliava e ne ricomponeva i corpi fino a ottenere i risultati da lui sperati. In realtà, eccezion fatta per l'unica creatura veramente perfetta (che si incontrerà nel finale), il Dottor Moreau sfornerà una interminabile serie di mostri, ai quali cercherà comunque di impartire delle rudimentali regole di vita, nonché una particolare forma di religione che ovviamente lo vedrà sostituirsi a Dio nel ruolo di creatore.



Un'ambientazione quindi decisamente particolare, alla quale si aggiungerà anche il fatto alquanto insolito che nel gioco non avrete un vero e proprio nemico da sconfiggere: lo scienziato pazzo non ha infatti intenzioni ostili nei vostri confronti ed è piuttosto concentrato sui propri affari. Stando infatti a quanto dettomi da Huges Leroy, il dottor Moreau resterà vittima dei propri esperimenti e del proprio fallimento, mentre i vostri problemi saranno di ben altra natura e, più precisamente, etici.
Cosa separa l'uomo dalle bestie? Cosa ci dà il di-

THE ISLAND OF

Dr Moreau

ritto di vivere e cosa invece ce lo nega? Qual'è il vero valore della vita nella sofferenza? Questi e altri saranno gli interrogativi che vi troverete a dover risolvere quando, ad esempio, vi troverete di fronte a una creatura informe che vi chiederà di essere aiutata a morire: come capirete, ci troviamo di fronte a qualcosa di decisamente nuovo rispetto al recente panorama videoludico. Ma non credo che sia giusto dilungarsi fin troppo nella descrizione del gioco, da un lato per non annoiarvi e dall'altro per rispetto nei confronti dello sventurato redattore che si troverà a dover scrivere la recensione di un titolo del quale sto forse anche parlando troppo.
Ci avete creduto?
No?
Infatti: come sapete, una volta che inizio a scrivere faccio fatica a fermarmi, per cui eccovi snocciolate qui alcune cifre che faranno senz'altro piacere agli amanti delle statistiche. Innanzitutto, giusto per darvi un'idea della cura riposta nella realizzazione del programma, sappiate che per quanto riguarda le animazioni il personaggio principale sarà mosso grazie alla presenza di oltre 500 frame, mentre i comprimari si dovranno "accontentare" di soli 400 fotogrammi (in tutto sono previste 60 creature, 30 animali e altrettante umane: fate un po' voi i calcoli...). Le movenze vanteranno il consueto realismo grazie all'ormai inconfondibile motion-capture, che se da un lato ha comportato la presenza di ben 5 attori che hanno recitato sul classico fondo indaco del blue-screen, dall'altro ha causato alcuni problemi logistici quando si è trattato di dover realizzare le animazioni degli animali. Un conto infatti è avere a che fare con un cane, un altro con un coccodrillo, ed è per questo motivo che candidamente i programmatori della Haiku Studio hanno ammesso di aver usato le animazioni dei gatti anche per quelle dei succitati rettiloni. Nella speranza di non avere a che fare con alligatori che ci facciano le fusa, passiamo alla descrizione di quella che sarà l'interfaccia del gioco: il puntatore sarà di quelli classici cui ci hanno abituato i titoli di questo tipo, l'inventario conterrà fino a 24 oggetti (dicono loro: io ho contato 30 caselle) che potranno essere combinati tra loro, e su schermo saranno presenti gli indicatori della vitalità e della stanchezza. Quest'ultima variabile sarà da tenere particolarmente d'occhio, perché quando si arriverà a fondo scala Parker si addormenterà lì dove si trova: nella seconda sezione ciò si rivelerà molto importante, visto che si dovrà scegliere con estrema cura quando e dove risposarsi, considerato che, qualora la scelta si rivelasse sbagliata, si crollerà esausti al suolo nel bel mezzo della giungla, con tutti i rischi che ciò può comportare. Ciò significa tra l'altro che ne L'Isola del Dottor Moreau sarà possibile morire, anche se i programmatori mi hanno assicurato che non sarà facile che ciò accada.

Siccome i reportage altro non sono che lunghe chiacchierate coi programmatori, durante le quali si salta un po' di palo in frasca, eccovi qui in ordine sparso alcuni dettagli che mi preme farvi presente.
Ne L'Isola del Dottor Moreau potrete non solo procedere esplorando il mondo circostante, ma anche combattere e affrontare una sezione arcade nella quale volerete a cavalcioni di quello che i programmatori hanno definito uno "steam-rocket". Al momento della visita non era ancora stata realizzata tutta la parte nella quale, per dirla in breve, si viene alle mani, per cui sinceramente non posso garantire nulla sull'esito finale. Nondimeno posso invece affermare senza tema di smentita che la grafica che troverete all'interno del gioco è veramente ben fatta, sia per quanto riguarda i fondali che per quanto concerne i personaggi. Nel primo caso si è fatto largo uso del 3D Studio, con alcune locazioni che arrivano a contenere fino a oltre un milione di poligoni, mentre nel secondo al già citato motion-capture si aggiunge il fatto che le texture che ricoprono i personaggi sono state prese direttamente dalle sequenze cinematiche, motivo per cui in alcuni casi si farà veramente difficile distinguere la finzione dalla realtà.
Di fronte a tale e tanta abbondanza ci si chiederà quale sia la macchina necessaria a far funzionare il gioco: ebbene, alla Haiku assicurano che L'Isola del Dottor Moreau girerà tranquillamente su un P100 "liscio", senza cioè accelerazioni di sorta. Quello su cui piuttosto hanno insistito è la RAM e la velocità del lettore CD-ROM, questi sì fattori cruciali per poter evitare risultati frustranti. Se nel primo caso 8MB rappresentano il minimo indispensabile e 16MB sono vivamente consigliati, nel secondo sarà meglio essere i felici possessori di un 4x, meglio ancora poi di un 8x.
Per dovere di cronaca, vi informo però che il PC utilizzato per la dimostrazione rispondeva al nome di un P200 con 32MB e scheda grafica 3D Blaster. Relativamente a quest'ultimo dettaglio, c'è da dire che in un secondo tempo sarà previsto anche un patch per la 3Dfx, mentre nulla di sa sul fronte Matrox Mistique. Stando a quanto ho sentito, comunque, l'utilizzo di schede accelerate non comporterà migliori rese grafiche quanto piuttosto un più alto numero di frame al secondo. Nulla è invece previsto per il recente MMX della Intel.
L'Isola del Dottor Moreau è attualmente contenuto in 60 CD, mentre la versione finale sarà compressa entro 3 supporti argentei: girerà sia sotto DOS che sotto Windows 95 e garantirà 30 ore di gameplay.
Il gioco sarà diviso in tre sezioni, ognuna delle quali è stata realizzata da tre diversi programmatori, tra i quali vi è anche la simpatica e carina Emilie, francese di nascita ma vissuta 8 anni in Italia, capace di parlare ovviamente in modo perfetto sia il suo che il nostro idioma e con la quale sono incappato in una di quelle solite "gaffes" che ormai mi perseguitano dai tempi dalle metropolitane londinesi.
Nella prima parte del gioco (ambientata prevalentemente nella villa di Moreau) vi sarà un tempo limite, superato il quale si accederà irrimediabilmente alla seconda, che vi porrà all'interno della fitta vegetazione tropicale presente all'interno dell'isola: nella terza, invece, non avrete più problemi di tempo e dovrete "semplicemente" esplorare il sottosuolo alla ricerca di una via di fuga. Quanto alla sezione della giungla, sarà decisamente vasta: i programmatori assicurano che saranno necessari 45 minuti per attraversarla, essendo costituita da 40 aree da 100 metri quadri l'una. Trattandosi di grafica precalcolata non si avrà ovviamente la totale libertà di movimento, ma piuttosto sarà imperativo spostarsi da una parte all'altra della foresta per raccogliere dei pezzi che si riveleranno necessari al prosieguo della storia.
Durante il gioco avrete a che fare con dei puzzle che gli Haiku definiscono difficili: l'unico che ho avuto modo di vedere era relativo alla seconda sezione, nella quale si deve attraversare un ponte rotante che ovviamente ha la brutta abitudine di girare sempre dalla parte sbagliata. Non voglio anticiparvi nulla, ma posso dire che la soluzione di questo enigma è alquanto ingegnosa: se saranno tutti così, ci sarà da divertirsi...

BLUE SCREEN? MAI VISTO...

Ne "L'isola del Dottor Moreau" si è fatto largo uso della famosa tecnica del blue-screen, grazie alla quale è possibile non solo ottenere delle ambientazioni altrimenti molto difficili da ricreare, ma anche risparmiare un bel po' di soldini. Siccome spesso se ne parla ma difficilmente la si vede realmente all'opera, ecco qui una breve sequenza di immagini che dovrebbe chiarirvi le idee. Si parte con una sequenza (1) nella quale l'attore recita in una locazione nella quale il colore dominante è appunto il blu (da cui il nome del procedimento): la sequenza viene girata normalmente, come in un qualsiasi

L'ISOLA DEL DOTTOR MOREAU: IL "QUID"...

Di fronte ad avventure che paiono essere tutte fatte con lo stampino, ho provato un vivo interesse nei confronti del titolo che la Haiku sta producendo, capace a mio avviso di avere quel qualcosa, quel "quid" appunto, capace di elevarlo al di sopra della media. E siccome non l'ha detto nessuno che i videogiochi non possano contribuire anch'essi all'educazione di una persona, grazie a questo simpatico box, non senza un certo orgoglio, se lo vorrete potrete affermare a mamme, amici e parenti, di esservi fatti una cultura leggendo The Games Machine. Scherzi a parte, quello che trovate qui di seguito è un qualcosa che potrà aiutarvi a comprendere meglio il racconto da cui è stato tratto il gioco: se siete veramente interessati a un approfondimento che esula forse un po' dal nostro ambito videoludico, continuate a leggere; in caso contrario, dimenticatevi pure di questo box e proseguite a leggere il resto della rivista...

Il 19 gennaio 1895, sulle pagine della rivista inglese The Saturday Review apparve il trattato di un prolifico autore di articoli scientifici di taglio popolare intitolato "The Limits of Individual Plasticity." In esso veniva illustrata la possibilità di trapiantare chirurgicamente tessuti di qualsiasi specie animale in altre specie, in modo da cambiarne la stessa struttura fisiologica. Si arrivò addirittura a teorizzare la possibilità di riportare in vita i mostri della mitologia. "Questo trattamento artistico degli esseri viventi", concluse l'autore, "la capacità di plasmare la comune individualità in qualcosa di meraviglioso o grottesco, certamente sembra essere una possibilità così credibile da meritarsi un posto nella nostra immaginazione insieme alle cose che un giorno potrebbero avverarsi...".

Non è quindi un azzardo affermare che l'articolo succitato gettò le basi scientifiche per la novella di H. G. Wells: l'autore, infatti, da sempre interessato alle materie scientifiche, aveva già tentato di pubblicare un trattato sulla quarta dimensione, "The Universe Rigid," che aveva offerto la giustificazione scientifica all'invenzione che aveva dato il titolo al suo primo racconto, "The Time Machine". L'articolo fu rifiutato dal periodico al quale era stato proposto, ma l'enorme successo di "The Time Machine" gli assicurò l'attesa del pubblico, e la conseguente pubblicazione delle sue future creazioni.

Il secondo "romanzo scientifico" di Wells, " The Island of Dr. Moreau", apparì l'anno successivo, nel 1896. A differenza del suo predecessore, fu quasi universalmente attaccato dalla critica per gli "orrori" in esso contenuti e per la "perversa ricerca di qualsiasi cosa che possa fare effetto".

A distanza di un secolo dalla sua pubblicazione, il libro non ha minimamente perso la sua capacità di scioccare il lettore.

In un'intervista del 1897, Wells difese Moreau come "il miglior lavoro che abbia mai fatto", riferendosi al fatto che la critica non l'aveva a suo avviso analizzato con la sufficiente dovizia. Certamente si tratta di uno dei libri più oscuri e disturbanti mai realizzati da Wells, ma allo stesso tempo va sottolineato che non era stato pensato solo per sconvolgere il lettore. Tra le altre cose, gli esperimenti di Moreau evidenziarono gli orrori della vivisezione, una pratica sperimentale la cui crudeltà derivava anche dal fatto che all'epoca, prima dell'invenzione degli anestetici, gli animali soffrivano i dolori più indicibili sotto il bisturi del chirurgo. Con buona ragione quindi, l'uomo-bestia presente nel racconto chiama il laboratorio di Moreau "La Casa del Dolore".

In un'altra chiave di lettura, L'Isola del Dottor Moreau è una favola feroce sulla condizione della razza umana scritta da un ateo convinto e da un profondo sostenitore delle teorie evoluzioniste di Charles Darwin. Wells studiò insieme a T. H. Huxley, il più importante interprete delle teorie darwiniste all'interno di un'Inghilterra vittoriana sempre più scossa dalle nuove rivelazioni scientifiche, e L'Isola del Dottor Moreau porto gli scritti di Huxley a delle conclusioni alquanto pessimiste.

"Lo studio della Natura rende l'uomo senza rimorsi quanto la stessa Natura", dice a un certo punto Moreau a un Parker sconvolto dagli esperimenti del suo ospite, e forse questa, a mio avviso, è la vera chiave di lettura dell'avventura che ci troveremo a giocare da questo settembre...

Ma ora, immancabile, diamo spazio all'intervista, vero e proprio fulcro di ogni reportage che si rispetti...

SS: Partiamo dalla classica domanda: come descriveresti la trama alla base de "L'Isola del Dottor Moreau"?

Huges Leroy: Il gioco sarà suddiviso in tre parti: nella prima, di pura e semplice scoperta, Parker si troverà a girovagare per l'isola in seguito al naufragio, finendo così per conoscere Sarah, Motgomery e lo stesso Dottor Moreau. Dopo breve verrà a scoprire la natura degli esperimenti condotti nelle sue tenute e deciderà quindi di fuggire dall'isola insieme alla figlia dello scienziato, con la quale nascerà una relazione. Ovviamente le cose non saranno troppo semplici, visto che l'unica possibilità per il protagonista di fuggire agli orrori finora visti, e coronare il proprio sogno d'amore, sarà passare attraverso il villaggio nel quale sono raccolte quasi tutte le creature sfornate dalla malata fantasia del luminare. Anche in questo caso la soluzione ai problemi non sarà univoca, nel senso che sarà possibile farsi strada combattendo i mostri ma anche cercando di collaborare con loro, capendo che questi più che potenziali carnefici sono in realtà le vittime dei sogni di gloria di un pazzo. Una volta superata questa sezione, ci si troverà a dover scendere nel sottosuolo dell'isola e, dopo che ci si sarà imbattuti in alcuni dei fallimenti del Dottor Moreau, si incontrerà finalmente il solo e unico successo ottenuto finora dallo scienziato, una creatura bella, forte e intelligente. Sarà proprio in questo momento che si troverà una risposta ai dilemmi "esistenziali" che il gioco avrà fino ad allora sollevato, comprendendo finalmente quale sia il confine che separa gli uomini dagli animali e, soprattutto, il valore della vita.

SS: Nel corso dell'illustrazione del gioco hai menzionato il fattore tempo: che succede se non si riescono a completare tutte le azioni richieste entro il tempo prestabilito. Si muore?

HL: A dire il vero la morte è un'eventualità plausibile in altre circostanze, non in questa. Il fatto è che ne L'Isola del Dottor Moreau ci sono tali e tante cosa da fare che è pressoché impossibile riuscire a vedere tutto quello che c'è da vedere del gioco in una sola partita. E' pressoché impossibile essere da tutte le parti allo stesso tempo e questo è il motivo per cui, una volta scaduto il tempo a disposizione,
si passerà automaticamente alla fase successiva di gioco.

SS: Non ritieni che questo possa risultare frustrante per il giocatore? Voglio dire, sapere che per quanto ci si impegni certe cose non le si vedranno mai potrebbe anche provocare un certo senso d'impotenza...

HL: A nostro avviso la reazione del giocatore dovrebbe piuttosto essere l'opposta, dato che in questo modo dovrebbe essere invogliato a rigiocare più volte l'avventura fin quando non l'abbia finita del tutto. Già mi immagino le telefonate tra amici: "ehi, hai provato a seguire Sarah quando va al bagno? Dovresti farlo, perché in tal caso vedresti la sequenza in cui...".

SS: Prima hai accennato al fatto che il giocatore si troverà a dover compiere determinate scelte morali. In che modo queste influiranno sul corso degli eventi?

HL: Le influenze non saranno particolarmente rilevanti, dato che quello che vogliamo non è impartire una nostra morale ma piuttosto porre il giocatore di fronte a certi interrogativi.

SS: L'idea è indubbiamente ottima, ma purtroppo ogni scelta nella vita comporta delle conseguenze. Sapere che ci si può comportare bene o male senza che ciò cambi le carte in tavola è comodo ma non molto realistico...

HL: Non è che non accadrà proprio nulla: ad esempio, se si deciderà di uccidere un mostro che chiede di morire, arriverà il Dottor Moreau che inizierà a urlarvi cose del tipo "avete un'idea di cosa avete fatto? Capite che una creatura che riesce a distinguere il concetto di vita da quello della morte, quello della felicità da quello dell'infelicità, è una persona umana a tutti gli effetti, e che quindi avete appena compiuto un omicidio? Che diritto avete avuto voi di decidere del suo destino?", e così via.

D'altra parte, se la si lascerà in vita, si resterà col rimorso di non aver potuto alleviare le pene di una creatura che chiedeva solo la pace.

Questo per dire che pur trovando giusta la tua osservazione, dall'altra ribadisco che se noi associassimo delle determinate azioni alle scelte compiute, finiremmo inevitabilmente per imporre la

film, e da quel momento in poi la palla passa in mano ai grafici. A questo punto infatti, annerendo il fondale, viene isolato l'attore e gli oggetti attorno a lui che si vogliono poi far apparire su schermo (2): fatto ciò, si può letteralmente ritagliare l'immagine rimasta (3) e, dopo aver preparato il fondale (4), si procede alla sovrapposizione ottenendo quindi l'effetto desiderato (5). Facile, no!?

04

05

nostra etica: in realtà noi non vogliamo insegnare ma semplicemente stimolare il giocatore a riflettere su determinate tematiche.

SS: Devo dire che raramente mi è capitato di vedere videogiochi che, oltre che a voler far divertire, mirassero anche a insegnare qualcosa, a far riflettere, a educare. Mi resta però il dubbio che molte persone potrebbero non gradire questa impostazione, preferendo dedicare il proprio tempo libero a un qualcosa che li svaghi completamente piuttosto che a un'avventura che li costringa a pensare.
Inoltre, il senso della morale e dell'etica è maggiormente sviluppato nel pubblico adulto più che in quello giovane: in altre parole, non pensate che dando a L'Isola del Dottor Moreau questa impostazione si rischi seriamente di perdersi una grossa fetta del mercato?
HL: In effetti Moreau non è un gioco adatto a tutti: diciamo che la fascia d'età giusta è quella che va dai teen-ager in su. Anche i più piccoli potranno comunque divertirsi, ma resta il fatto che alcuni enigmi sono piuttosto difficili da risolvere e che alcune sequenze possono essere meglio comprese solo da chi abbia già una certa maturità.
Hervé Lange: Diciamo che con Moreau siamo molto più vicini a un gioco come Myst che non a Resident Evil...

SS: Questa tua affermazione mi fa sorgere spontanea una domanda: Moreau verrà convertito anche per console? Se sì, pensate che possa andare bene per questo mercato?
Hervé Lange: Abbiamo intenzione di convertire il gioco anche per le console, ma ovviamente vi dovremo apportare delle modifiche. Ci sarà più azione e meno filmati, e ovviamente cercheremo di dare al tutto un taglio diverso, in modo da renderlo più adatta al pubblico che di solito usa le console.

SS: Il fatto che vi proponiate non solo di far divertire ma anche di far pensare, può essere un sinonimo del fatto che vedete nei videogame un qualcosa di più che non una semplice forma di entertainment? Mi spiego meglio: una persona può leggersi un libro per distrarsi, rilassarsi, ma anche per migliorare la propria cultura. Teoricamente queste stesse cose dovrebbero essere possibili anche con Moreau.
I videogame come una nuova forma d'arte?
HL: Per quanto la letteratura sia considerata da sempre una forma d'arte e il cinema si sia ormai affiancato a essa da anni, credo sia ancora prematuro parlare dei videogame come nuova forma d'arte, anche se in proposito mi sento abbastanza ottimista per quanto riguarda il futuro. Diciamo piuttosto che i videogame possono aiutare a pensare e a educare...
Hervé Lange: Moreau non è il classico gioco dove si va in giro a sparare e basta, ma non è neanche la solita avventura. Abbiamo cercato di ricreare una sorta di coinvolgimento emotivo che dovrebbe immedesimare il giocatore ancor di più in quello che accadrà nel gioco. Inoltre ci sono diversi modi di concludere l'avventura, a seconda che si abbia un approccio aggressivo o razionale nei confronti degli ostacoli che si dovranno affrontare. Insomma, abbiamo provato ad andare un po' oltre quelli che vengono di solito considerati i limiti tradizionali dei videogame.
HL: Giusto per concludere il discorso, volevo aggiungere che si vuole un gioco "ricco", si devono anche porre dei quesiti "ricchi", e i problemi etici cui accennavo prima rientrano proprio in questa logica. La gente però non deve pensare che noi ci si voglia calare nel ruolo di insegnanti: il nostro compito è e resta quello di produrre videogame. Vogliamo solo far pensare la gente, e se l'arte è un qualcosa che aiuta una persona a crescere e maturare, allora sì, i videogame possono ambire a qualcosa di più che non sia il puro e semplice divertimento.

SS: Da quanto ho potuto vedere finora, ho notato che mentre l'animazione dei personaggi poligonali è pressoché perfetta il movimento del fondale è decisamente scattoso (ad esempio, quando si corre attraverso la giungla si vede il sentiero stare fermo a avanzare di colpo 10 metri alla volta... NdSS). E' un effetto voluto? In caso negativo, come contate di ovviare a ciò?
Jerome Muffat-Meridol: In effetti il problema da te evidenziato è al momento piuttosto fastidioso, ma contiamo di rimediarvi al più presto. Il fatto è che il sistema di telecamere che abbiamo realizzato prevede che, quando il giocatore ha percorso un segmento di una determinata lunghezza, la camera scatti di una posizione in avanti. Al momento invece gli scatti sono alle volte anche di 2 o 3 unità, procurando un effetto visivo spiacevole. Il problema è che (e qui Jerome traccia su una lavagna un grafico che ovviamente non vi posso riproporre... NdSS) non riusciamo ancora a decidere se i risultati migliori siano quelli nei quali la telecamera è mossa in base alla distanza effettiva finale o piuttosto in base alla traiettoria seguita (ad esempio quando il giocatore si muove a zigzag... NdSS).

SS: Tornando al discorso dell'educazione, la situazione al momento in Italia vede i videogame trattati come il rock'n'roll 30 anni fa. Se uno uccide un'altra persona è perché ha giocato eccessivamente a Quake, e se fa a botte con qualcun altro è perché magari gli piace un po' troppo Tekken 2. Se i cosiddetti "benpensanti" sapessero che si vuole educare attraverso i videogiochi, probabilmente cadrebbero dalla poltrona in preda allo sdegno. Come vi ponete voi di fronte a questo problema? E' la stessa cosa anche da voi in Francia oppure questa campagna contro la nostra forma di "entertainment" è un fenomeno limitato al nostro paese?
JMM: Credo sia così un po' in tutto il mondo. E' così negli USA, è così in Gran Bretagna e, purtroppo, è così anche da noi qui in Francia. Quello che secondo me certa gente non capisce è che i videogiochi sono l'effetto e non la causa. Le software house producono quello che richiede il mercato: non sono loro a determinarne i gusti ma vi si adattano. Se la gente vuole giocare a Quake e gli piace fare a pezzi dei mostri col lancia-granate, ci si dovrebbe interrogare sul perché esista questo bisogno e non additare chi a esso ci si adegua. E' un po' come la questione dell'uovo e della gallina...
HL: Ho di recente letto un articolo su una rivista francese, un settimanale di informazione sul tipo de L'Espresso che c'è da voi in Italia, nel quale si affermava che la destra sta prendendo sempre più voti in Francia perché suggestionata anche dai messaggi nazisti presenti in alcuni videogiochi. Il servizio era corredato con delle foto tratte da Wolfenstein, che ritraevano degli scenari con delle svastiche sul fondo. Ora, chiunque abbia provato questo titolo sa che lo scopo del gioco è proprio sconfiggere i nazisti, ma il giornalista che ha redatto l'articolo non ha pensato minimamente a informarsi e ha finito per travisare completamente quello che era il senso originario del videogame.
Questo è un modo estremamente stupido di comportarsi, perché, come ha detto giustamente Jerome, i videogame riflettono la realtà o quantomeno rispecchiano la visione che ne ha il programmatore: a questo punto ci si dovrebbe interrogare sul perché il mondo sia violento.
JMM: C'è un proverbio che dice: "ogni cosa dovrebbe essere il più semplice possibile, ma non la più semplice". Quando si associa un assassinio con una partita a Quake non si sta cercando si semplificare le cose, ma si sta cercando di prendere una scorciatoia fin troppo comoda...

SS: Cambiamo ora argomento e torniamo a L'Isola del Dottor Moreau: quando prima sostenevi che due giocatori possono iniziare una stessa partita ma vedere e scoprire cose diverse, mi è venuto un dubbio. Se io sono fortunato posso teoricamente andare dritto dritto alla soluzione ad esempio del primo episodio, mentre un'altra persona può incontrare vari problemi e vedere così molte più cose di quanto non abbia fatto io. Questa creerebbe degli ovvi fenomeni di "sbilanciamento", a causa dei quali io potrei divertirmi molto meno di un altro. Come siete sicuri allora che due possibili giocatori abbiano esperienze diverse ma nella stessa "quantità"?
HL: Nella prima parte, giusto per rispondere alla tua domanda, c'è un limite di tempo superato il quale, comunque vadano le cose, si passa al secondo capitolo del gioco. Si inizia che sono le 3 del pomeriggio e si finisce che è ora di cena: questo fatto dovrebbe eliminare quelle disparità alle quali fai riferimento, visto che comunque le partite di due diversi giocatori non potranno differire molto nella loro durata. Inoltre abbiamo progettato il primo capitolo come una sorta di tutorial: qualora ci si ritrovasse bloccati subito in un determinato punto ci saranno degli aiuti che si renderanno automaticamente disponibili dopo un certo lasso di tempo. Giusto per uscire dal vago, arriverà Sarah che ci condurrà verso la tenuta di suo padre. Non sarà quindi possibile correre il rischio di vedere poco o niente del gioco...
JMM: tieni conto che abbiamo strutturato L'Isola del Dottor Moreau proprio perché sia giocato più volte anche dopo averlo finito. Quelli che tu indichi come possibili difetti potrebbero invece costituire un incentivo in più a ricominciare daccapo per vedere tutto ciò che non si è visto la prima volta..

SS: Quante volte, allora, è possibile secondo te giocare a Moreau prima di aver visto tutto quello che c'è da vedere?
JMM: Credo tre volte: la prima per trovare la soluzione del gioco, la seconda in modo aggressivo e la terza invece usando l'astuzia, evitando cioè di combattere contro le creature che man mano ci sbarreranno la strada ma provando piuttosto a escogitare degli stratagemmi per aggirarli. Questa secondo me è la modalità più difficile, perché è quella che richiede più tempo di tutte...

SS: Più volte avete menzionato il tempo come un fattore decisivo all'interno dell'avventura: quello che accade nel primo episodio lo sappiamo, ma cosa accade invece negli altri quando si va oltre il limite prestabilito?
HL: Il gioco diventerà sempre più difficile, perché tutti quegli animali o quei mostri che all'inizio vi aiutavano o vi ignoravano, ora diventeranno estremamente ostili nei vostri confronti e vi attac-

cheranno. In più, col passare del tempo, diventeranno sempre maggiori in numero.
JMM: Già, ci si troverà a dover combattere e scoprirete nel frattempo la soluzione agli enigmi: posso assicurarti che non è facile!

SS: Prima di chiudere, una domanda di natura tecnica: nel corso della conversazione "a registratore spento" che abbiamo avuto prima, ti sei dimostrato alquanto scettico nei confronti dell'MMX. Siccome entro breve verrà presentato il Pentium 2, dobbiamo dedurre che si sia passati in pochi mesi dall'esaltazione alla delusione nei confronti del neonato di casa Intel?
JMM: Attenzione, non vorrei essere stato frainteso: secondo me l'MMX, per dirla chiaramente, non è un bidone e il suo "time-span" (la sua vita media in termini di mercato... NdSS) sarà come quella degli altri chip della Intel. Quello che non mi è mai piaciuto è stata la presentazione che ne è stata fatta: l'MMX è sembrato la panacea per tutte le mancanze che ancora affliggono i PC. Si è detto che poteva fare da scheda audio, si è detto che poteva sostituire le schede video accelerate, addirittura si è arrivati a sostenere che avrebbe migliorato le prestazioni in Internet. Niente di più falso: l'MMX contiene finalmente dei registri che per noi programmatori si riveleranno decisamente importanti e che ci permetteranno di migliorare la resa che al momento riusciamo a ottenere dai PC, ma niente più. Inoltre, siccome lo sviluppo di un videogame che si rispetti richiede almeno 8 mesi, si deve anche tenere in considerazione che, a meno che non si sia già avviato un progetto tenendo a mente l'MMX, prima appunto di questo periodo di tempo sarà difficile riuscire a vedere sul mercato un titolo che sfrutti adeguatamente il nuovo chip della Intel.

Bene, come avete avuto modo di constatare, quella con gli Haiku è stata proprio una bella chiacchierata; nella speranza che sia stata piacevole per voi tanto quanto lo è stata per me, chiudo questo mio reportage col solito invito a tenere i vostri monitor ben sintonizzati su TGM e sul Silver Disk: chissà che entro breve non riusciate a leggere la recensione o a vedere qualche filmato del gioco in questione...

Stefano Silvestri

Huges Leroy è un po' la mente che sta dietro a L'Isola del Dottor Moreau: al di là della programmazione, tutta l'impostazione e l'adattamento del libro sono opera sua. E' arrivato agli Haiku Studios dopo Down in the Dumps...

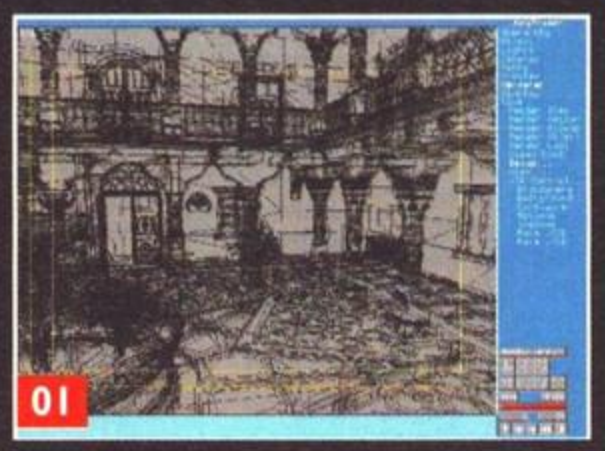
Qui siamo nello studio di registrazione, nel quale con delle apparecchiature degne delle migliori case discografiche sono state realizzate le musiche e gli effetti sonori del gioco. Come piccola nota di cronaca, le voci dei mostri sono state ottenute con un particolare procedimento che ora vi illustrerò brevemente: per far sì che i doppiatori pronunciassero le parole senza alcuna intonazione e con la cadenza che potrebbe teoricamente avere uno degli esprimenti falliti del Dr. Moreau, è stato fatto leggere loro un copione con le parole al contrario. In un secondo momento il tutto è stato ri-masterizzato al contrario: le parole ora sono "nel verso giusto", ma vi posso assicurare che sembrano pronunciate in un modo veramente "mostruoso"...

Jerome Muffat-Meridol, come già detto, è il project leader e il programmatore capo del progetto: quando nel corso dell'intervista leggete le iniziali JMM, è lui che sta rispondendo...

Qui siamo nello "studio televisivo" nel quale vengono montati e trattati i filmati de L'Isola del Dottor Moreau. In questo posto viene effettuata l'operazione di scontorno e sovrimpressione del blue-screen, che ho spiegato più dettagliatamente in un box. Allo stato attuale il gioco prevede abbastanza filmati da riempire 60 CD: la versione finale del gioco ne occuperà solo 3...

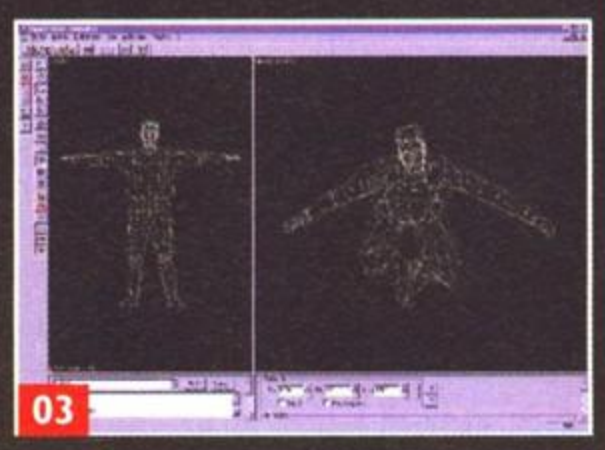
I TOOLS DELL'ISOLA DEL DOTTOR MOREAU: MA CHI LI HA SCELTI?

In effetti scegliere quali "tools" utilizzare per un videogame non è mai facile, visto che molto spesso si rende necessario ottenere dei risultati che magari nessun programma in circolazione è in grado di garantire. Per questo motivo, se da un lato alla Haiku si sono avvalsi di software di comprovata affidabilità quale ad esempio il 3D Studio, dall'altro hanno creato dei tools "ad hoc" che verranno utilizzati anche per i prossimi videogame a venire. Sotto il punto di vista della creazione dei fondali, come già detto, si è utilizzato il 3D Studio, un programma capace di ottenere risultati eccezionali a patto di essere dei veri propri "maestri" nell'utilizzarlo: nella sequenza che potete qui ammirare, si vede come da un progetto contenente, a detta del programmatore, oltre 1 milione di poligoni (1), si sia passati allo scenario fatto e finito (2). La macchina utilizzata per la realizzazione dei fondali era un Pentium PRO 200MHz con 128 MB di RAM: della serie "scusate se è poco"...
Oltre alla grafica ci si deve però occupare anche di altre faccende, quali ad esempio la realizzazione degli stessi personaggi, ovviamente tridimensionali come ormai si conviene. In questi casi si è fatto ricorso al motion-capture, capace in pochi istanti di trasformare una persona vera in un insieme di poligoni (3) ai quali poi attaccare le texture del caso. Ma come si compie quest'ultima operazione? Utilizzando una specie di "mappa" (4) che poi il programma provvederà a "incollare" di volta in volta alle figure tridimensionali: alla Haiku il software utilizzato per questa operazione viene chiamato MapCard. Quello che però, a detta dei programmatori, è il vero e proprio orgoglio della software house francese, è il Biotope, un software appositamente realizzato per L'Isola del Dottor Moreau capace di gestire un po' tutti i parametri di gioco. Dai path che è possibile far compiere al personaggio quando si sposta, agli hot-spot del gioco, tutto passa attraverso il Biotope; quando Parker, camminando sul ciglio di un dirupo, cadrà rovinosamente nel burrone o continuerà a stare dov'è? Qual'è la posizione precisa che si dovrà avere per poter attivare una determinata sequenza piuttosto che premere un bottone? A tutti questi quesiti risponde appunto il Biotope. A domanda se avessero intenzione di vendere questi tools anche ad altre software house, gli Haiku hanno risposto di no: e io che pensavo di utilizzarlo per il prossimo Silver Disk...

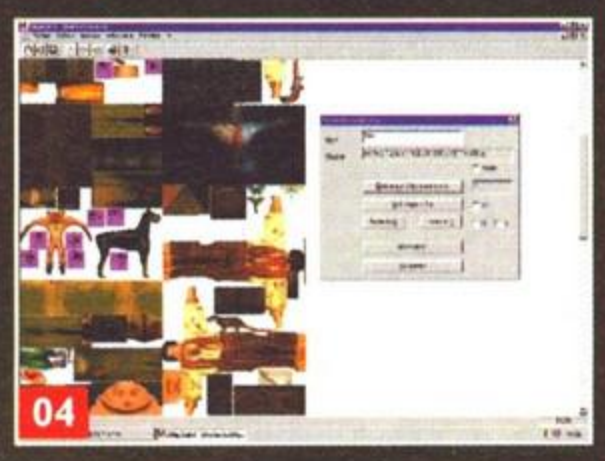


01

02



03



04

05

La gloriosa testata inglese dedicata al mondo videoludico di Amiga chiude i battenti dopo anni e anni di onorata carriera. Il suo editore è infatti emigrato alla Bullfrog e la EMAP ha ritenuto inopportuno continuare a supportare la rivista, anzi, in questo modo verrà avantaggiata l'altra testata dedicata al mondo Amiga, la celebre CU Amiga (a mio parere la migliore fra quelle inglesi).

PC TARGET

PC TARGET

-PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARG

La nuova video rivista di informatica per PC

! ! ! IMPORTANTISSIMO! ! !

Questa e' la CD-ZINE del
TERZO MILLENNIO
soltanto noi di
PC TARGET vi
offriamo la possibilità
di realizzare con i vostri desideri
la VOSTRA pubblicazione,
la rivista che avete sempre desiderato!
La rivista sarà estremamente dinamica,
modificandosi secondo le vostre richieste
e potrete così acquistare ciò che avrete
creato anche voi, la CD-ZINE che potrete
dire di aver creato insieme a noi.
Mandateci subito i vostri desideri
ai seguenti recapiti:

"LA MIA PC-TARGET"
TEL. 02 / 87.85.11
FAX 02 / 87.85.67
E-MAIL: agcelli@digibank.it
POSTA:
"LA MIA PC-TARGET"
Xenia Edizioni
Via Carducci, 31
20131 - Milano

Nessuno vi darà più
ascolto di noi !!!
E` un'occasione più unica che rara.
APPROFITTATENE

PC CD-ROM

E` in edicola ogni mese!

Da non perdere!

by

Xenia Edizioni

-PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARGET - INTERACTIVE CD-ZINE -PC-TARG

PComputer
ANNO 2 - N. 11 - L. 29.900

Click up

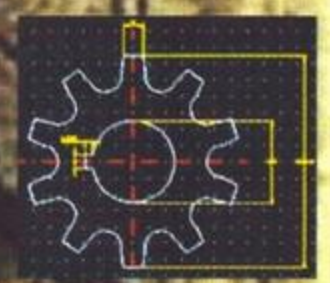
VIDEO-LEZIONI A PIENO SCHERMO

AUTOCAD

CAD 1

TUTTO CIO' CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO SAPERE

Cd-Rom da Collezione



!!! E' IN EDICOLA !!!

PRENOTATE LA VOSTRA COPIA

Collana didattica monografica mensile

XENIA EDIZIONI

multimedia & graphic management by Antonio Giovanni Celli

Spedizione in abbonamento postale comma 34 art. 2 549/95 Milano

Covered with Adobe Photoshop® 3.0.5

Configurazione minima: 486DX2 - SVGA - 8MbRAM - CD-Drive 2x - Scheda Audio - Win3.1x o Win95

BRODERBUND E L'ULTIMO ESPRESSO

La mitica software house di Prince of Persia, presente sul mercato fin dai tempi del Commodore 64, ci sta preparando un'estate molto interessante e ricca di proposte, speriamo che almeno la smettano con i caffè!!!

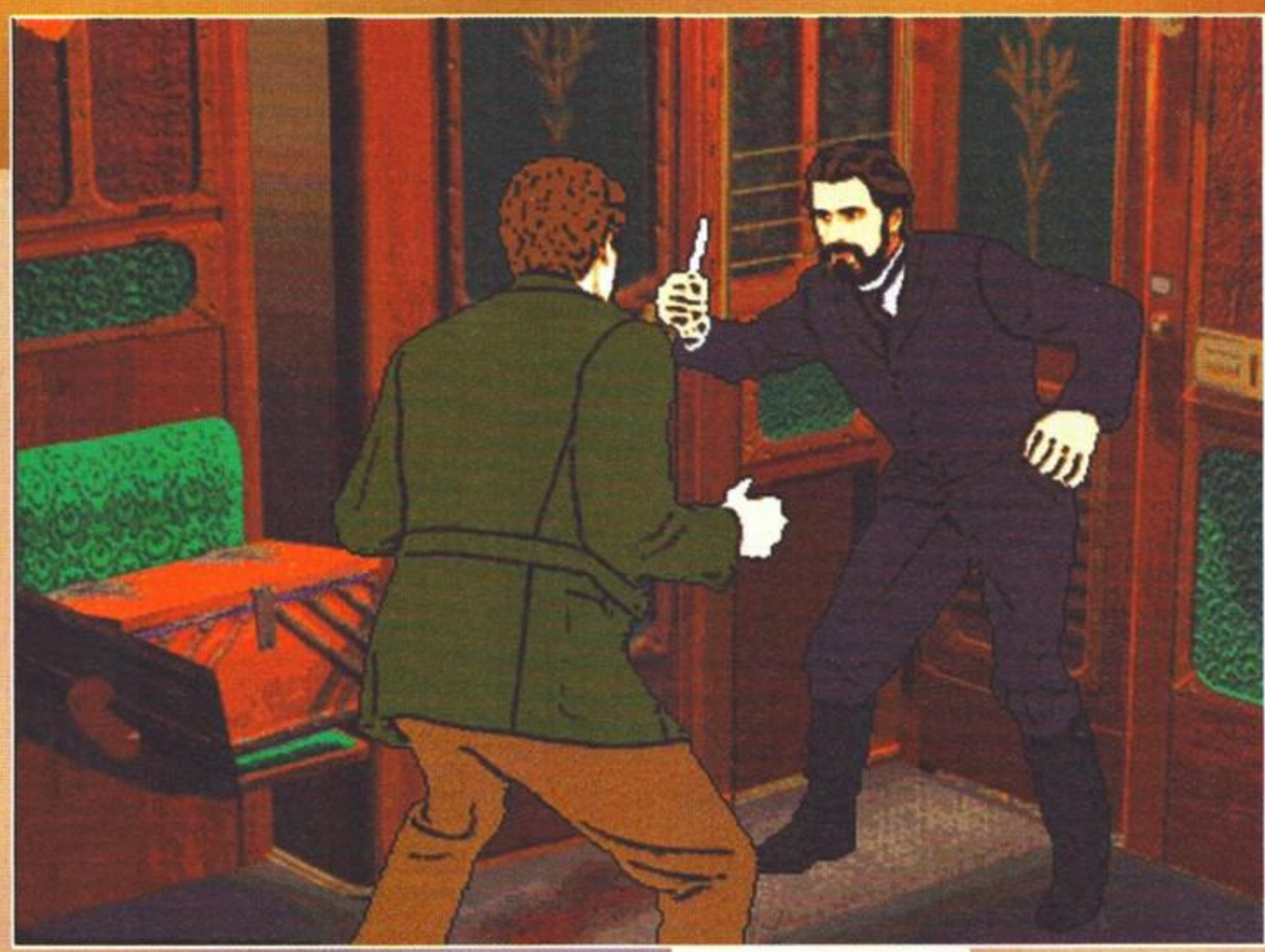
Vi siete mai chiesti che cosa spinga un redattore a scrivere certe beotaggini? La stanchezza? La totale mancanza di spunti creativi? Il tremendo puzzo provocato dalle 'anta sigarette depositate in un posacenere ormai prossimo al cedimento strutturale? La carenza vitaminica cronica provocata da centinaia di pasti a base di crocchette di pollo e patatine di MC Donald? Oppure semplicemente era meglio buttare lì un accrocchio di battuta, ma che almeno avesse qualcosa a che fare con l'articolo in sé? Sinceramente non saprei rispondere a questo quesito (anche se molti di voi credo ormai abbiano capito quale possa essere la vera causa... Ma per favore non ditelo ad alta voce: sono abbastanza permaloso, e se dovessi sentire qualcuno in metropolitana insultare a vuoto mentre legge TGM potrei non rispondere delle mie azioni...), ma posso almeno cercare di spiegarvi che cosa sia questo The Last Express e tutti gli altri titoli che Broderbund conta di presentare entro la fine di quest'anno.

Ma come? Il treno arriva in una stazione bruciando? Sarà mica colpa del cuoco e delle sue salsine piccanti?!?

In questa foto potete capire meglio come sono stati sviluppati gli oggetti e i personaggi di the Last Express. Ai modelli reali viene sovrapposta una versione disegnata che andrà poi a integrarsi in modo perfetto con i fondali fotorealistici.

La sala da pranzo del treno è il luogo ideale da cui incominciare le indagini, peccato che anche l'omicida potrebbe essere presente!

Permettetemi intanto una breve premessa. Come più e più volte ci ha dimostrato la cinematografia e la letteratura, l'inizio di secolo ha segnato un cupo legame tra i primi mezzi di trasporto di massa e le intriganti atmosfere da giallo (beninteso che non si parla dei film di Bruce Lee...). I primi battelli a vapore, i primi dirigibili (e unici, per fortuna... Se devo essere sincero ho sempre avuto una strana repulsione all'idea di volare appeso a un pallone pieno d'aria... Fobie strane le mie, vero?), ma soprattutto i primi treni trans-europei sono stati protagonisti di numerose vicende alla Hitchkock o alla Agatha Christie, storie entrate ormai nell'immaginario collettivo. Ora, proviamo a immaginare di tornare all'inizio del secolo, nell'estate del 1914. Dobbiamo prendere un treno che attraversa l'Europa da Parigi a Costantinopoli: ci è stato infatti chiesto da un nostro amico di vecchia data di raggiungerlo per un motivo molto privato ma, appena preso possesso della cabina assegnataci, scopriamo che il nostro compagno di viaggio è stato misteriosamente ucciso (o si è suicidato?). Ovviamente la nostra intraprendenza ci porterà a voler risolvere il "caso" prima dell'arrivo a destinazione, anche se il tempo è davvero poco e, paradossalmente, rischiamo noi stessi di essere accusati del

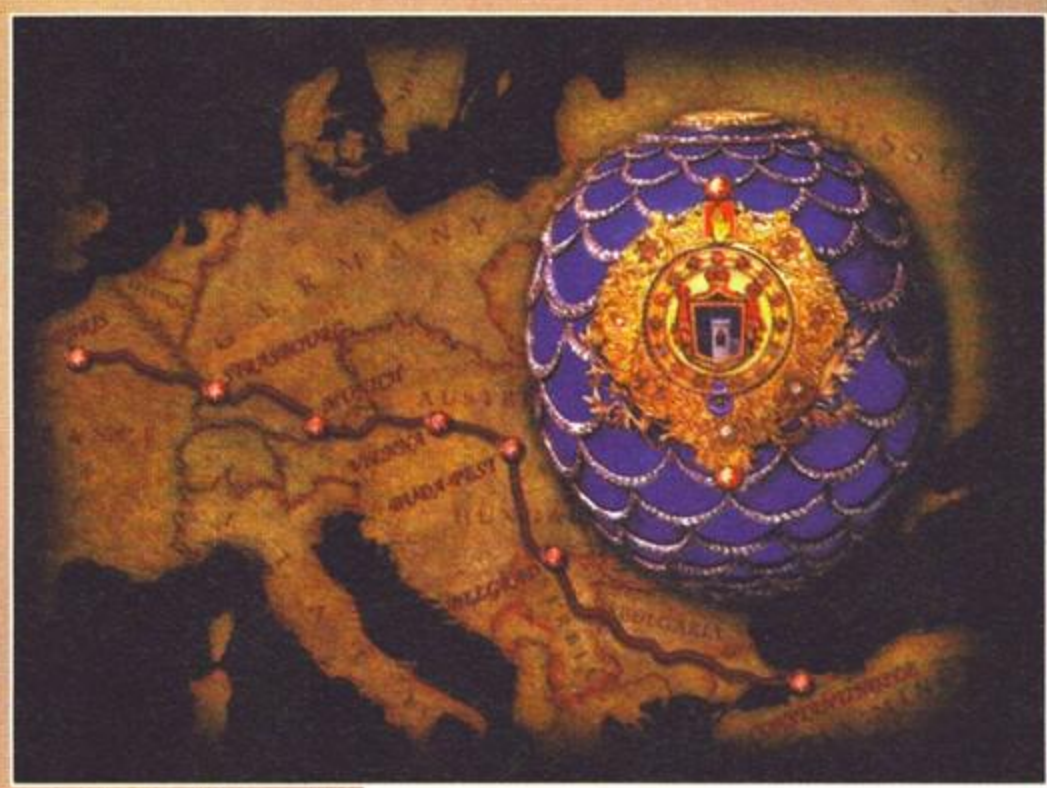


Anche se The Last Express è un'avventura, non mancheranno dei momenti d'azione, come ad esempio un sano combattimento corpo a corpo. Io tifo per il tizio di schiena...

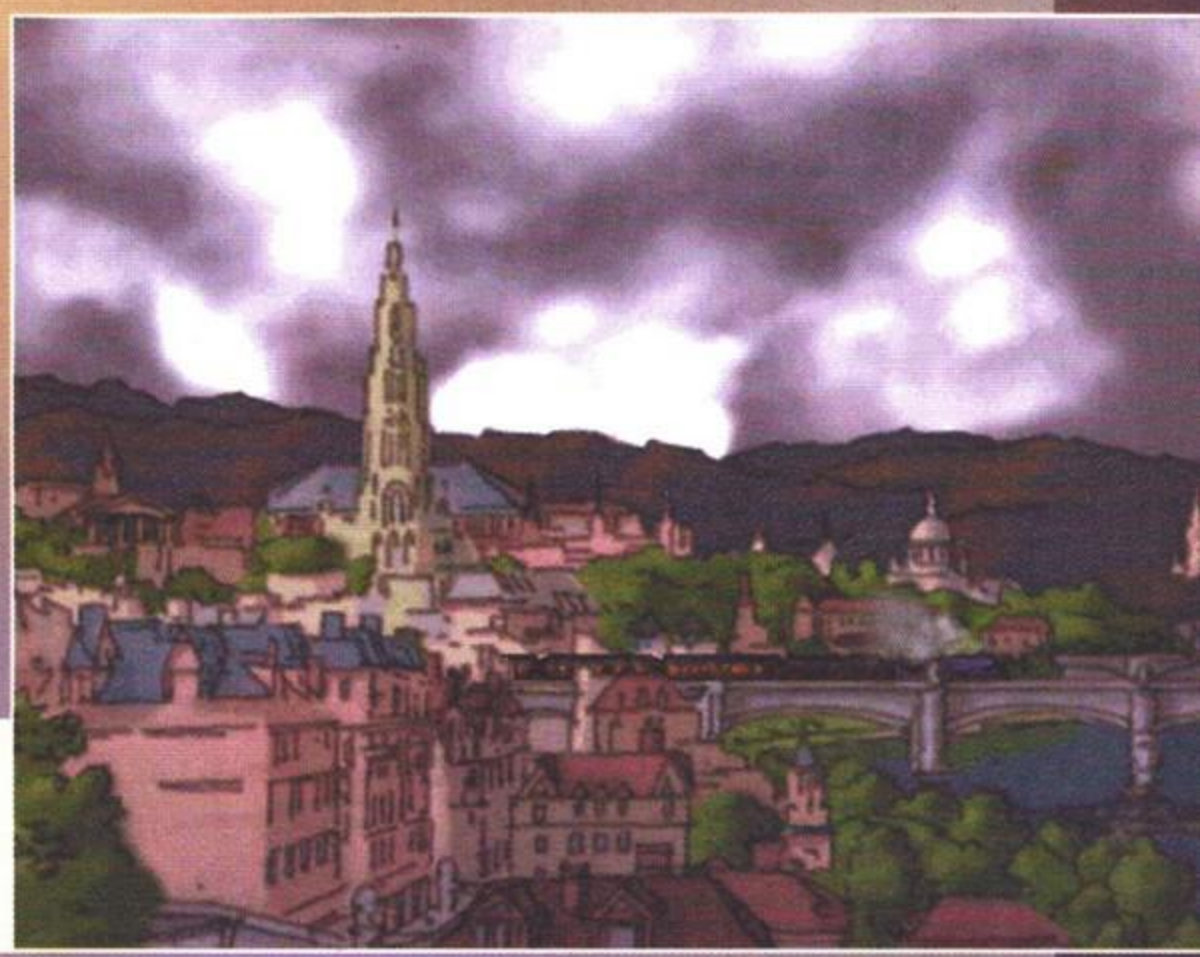
reato.
Intrigante, vero? E non vi ho ancora detto tutto. The Last Express è, ovviamente, un'avventura molto, molto particolare. Non è assolutamente un film interattivo (come si usa definire al giorno d'oggi tutti quei giochi che implementano tonnellate di filmati in pseudo-simil-full motion video, che poi di full non c'è mai nemmeno la traccia e di motion se ne vede ben poco...), né un'avventura completamente disegnata come mamma LucaArts insegna, ma allo stesso tempo miscela i due stili grafici per creare un effetto a mio parere unico nel suo genere. La tecnologia, denominata "rotoscope live-action", utilizza infatti delle immagini (i classici frame) realizzate ridisegnando dei modelli stilizzati tratti dalla realtà, creando in questo modo una sequela di immagini graficamente eccellenti e al tempo stesso realistiche. Questi frame vengono poi animati inserendo degli effetti fade (o, se preferite i termini italiani, dissolvenze) a ogni passo dell'animazione, e il gioco è fatto.
Il risultato? Una specie di fumetto animato interattivo, diverso da qualsiasi altra cosa abbiate mai visto. La libertà d'azione è garantita da una programmazione che integra alla perfezione la struttura grafica appena descritta e una gestione degli eventi che permette veramente di assaporare una sensazione di "real time" unica nel suo genere (se non conti il Virtual Theatre dei Revolution Software... NdMax). Mentre noi indaghiamo, infatti, il treno e tutti i personaggi che lo popolano (oltre 30 individui di svariate nazionalità) agiscono e si muovono nelle varie locazioni seguendo una logica naturale: c'è chi si reca al salone ristorante per sorseggiare un tè e quindi tornare nel proprio scompartimento dopo un'accesa discussione, ma noi dove lo incontreremo? Se abbiamo perso tempo indagando in uno scompartimento adiacente, potremmo sentire il tal personaggio che borbotta ancora scosso dalla litigata, oppure potremmo assistere allo scontro, di sicuro però, a seconda del nostro tempismo, otterremo informazioni più o meno utili alla nostra indagine. Insomma, questo titolo promette di essere veramente qualcosa di innovativo, se pensiamo non solamente all'aspetto grafico (che prende, a mio onestissimo parere, il meglio dell'esperienza delle grandi avventure del passato e li mescola per ottenere un prodotto atipico, con un risultato di rara finezza), ma al tipo di ambientazione e alle svariate combinazioni di eventi che portano la trama ad essere imprevedibile e mai ripetitiva.
The Last Express sarà veramente il piccolo miracolo che sembra dalle immagini e dal demo giocabile che abbiamo potuto visionare finora? Per una risposta definitiva, fortunatamente, non dovremo aspettare più di tanto, visto che la data di pubblicazione è ormai prossima.

Massimo "NKZ Goes To Holywood" Nichini

Foto di gruppo di tutti i passeggeri del treno Parigi-Costantinopoli. Sembra che il controllore abbia dimenticato di pettinarsi i baffi...



In questa schermata potete vedere il tragitto sul quale è ambientato il viaggio di The Last Express. Risolvere la vicenda prima di arrivare a Costantinopoli sembra facile a dirsi, ma...



Il viaggio di The Last Express ha toccato la magica Vienna, è un peccato che non si abbia il tempo di fare un po' di turismo, c'è un omicidio da risolvere!

Come ho già detto anche la grafica di Koala Lumpur sembra trasudare simpatia allo stato puro. Questo cowboy, ad esempio, sembra uscito da una delle tante allucinazioni etiliche da sabato sera...

E passiamo ora a vedere quali sono gli altri progetti "in progress" della Broderbund.

Se infatti The Last Express è ormai arrivato quasi in vista del capolinea, anche altri titoli non meno promettenti sono in procinto di terminare la famigerata fase di beta-testing.

Il primo di questi è Koala Lumpur: Journey into the Edge, un gioco che parte da un semplicissimo presupposto: "La strada è dritta, è il tragitto a essere contorto!".

Sviluppato dai programmatori della Broderbund in collaborazione con la Colossal Pictures (già famosi per aver realizzato molti progetti per MTV), Koala Lumpur è un'avventura animata che narra le gesta di Koala, detto anche lo Zen Master, e del suo viaggio nell'universo dei fumetti alla ricerca della preziosissima pergamena perduta. A detta del team di sviluppo, i due elementi fondamentali di questo titolo saranno senz'ombra di dubbio la grande ironia e la stravaganza dei personaggi (date un'occhiata alle foto e sarete capirete), il tutto condito con una trama veramente esilarante. Anche per Koala Lumpur vale il discorso fatto per The Last Express, per cui attendetevi una recensione in tempi relativamente stretti...

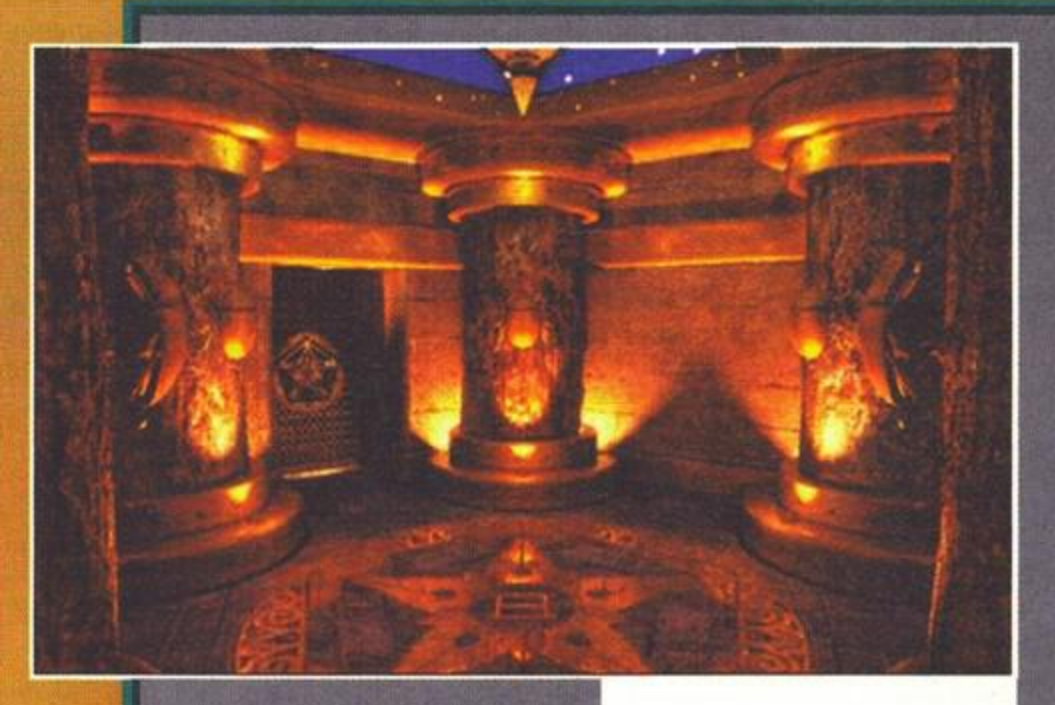
La stravaganza del mondo cartoonistico di Koala Lumpur ricorda molto certe ambientazioni di altre avventure, come il recente Toonstruck.

I personaggi di Koala Lumpur sono veramente esilaranti, ma alcuni di essi hanno degli atteggiamenti non proprio "simpatici": avete mai visto un koala arrosto?

Altro giro altro regalo! Venghino siorre e siorri! E' il turno dei giochi di strategia e d'azione. Su questo versante la Broderbund ci propone tre titoli dai nomi altisonanti: Warlords III, Warbreeds e Outrage. Il primo è, manco a dirlo, l'ultimo discendente della gloriosa saga iniziata diversi anni fa con il primo Warlords, sviluppato (oggi come allora) dagli australiani della SSG (Strategic Studies Group). Questo ultimo nato sarà un gioco di strategia fantasy per più giocatori ambientato in un medioevo davvero complesso. Lo scopo è ovviamente quello di sconfiggere tutti gli avversari (è possibile giocare fino a 8 contemporaneamente grazie all'ausilio di una rete o di Internet), conquistando terre, gestendo i rapporti economici e politici, fondando alleanze e assediando città, sconfiggendo eserciti ecc. ecc. Il guerriero che è in voi sta già fremendo? abbiate pazienza, almeno fino al prossimo autunno, poi che abbia inizio la guerra finale!

La grafica pulita e lineare di Warlords III non deve ingannare, il gioco sembra comunque decisamente complesso dal punto di vista strategico.

Eccovi una delle tante schermate in cui organizzare le vostre truppe. Alla fine il vostro esercito potrebbe anche avere una spe-

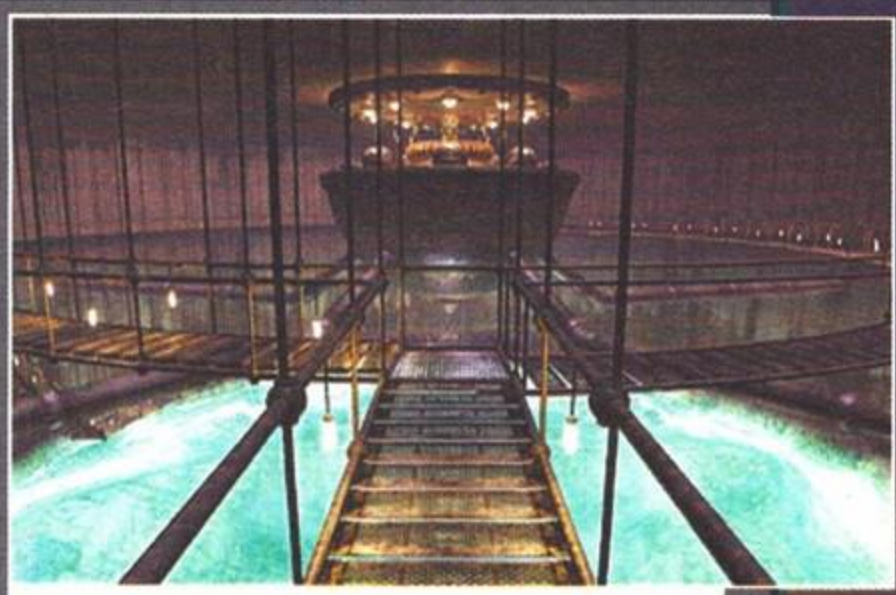


L'atmosfera di Myst rivive nel suo attesissimo seguito. Sarà l'ennesimo trionfo annunciato?

L'aspetto grafico di Riven lascia veramente ben sperare: questo osservatorio incute davvero molto rispetto...

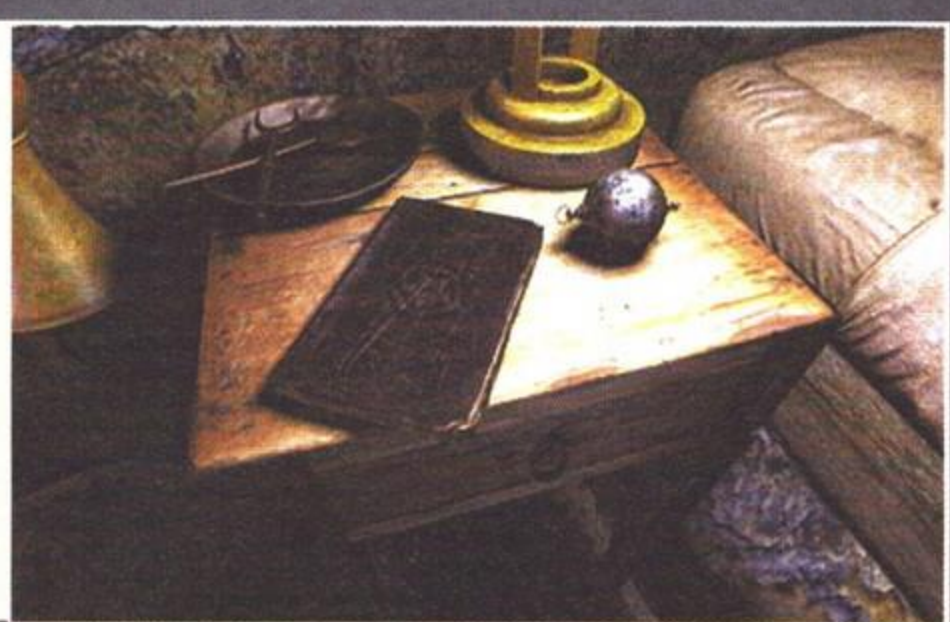
Concludiamo la carrellata delle avventure grafiche

(ma solo di quelle), trattando un titolo di sicuro attesissimo dagli ultrà del genere. Vi dice niente il nome Riven? E se ci aggiungo affianco Myst? Bravi, avete capito bene.
I prodi Robyn e Rand Miller hanno infatti confezionato il degno seguito alla prima novella di Myst, e per loro stessa ammissione questa sarà "La più grande esperienza immersiva della storia del computer". "Affermazioni così grosse sono possibili perché", prosegue Rand, "oltre ad avere quintuplicato il personale e decuplicato il budget, abbiamo una potenza di calcolo 500 volte superiore a quella disponibile allo sviluppo di Myst, ma gli stimoli sono sempre gli stessi".
Purtroppo, oltre alle foto che potete vedere sparse in queste pagine e qualche news, non si sa nulla del pargoletto, tranne la che la data di pubblicazione dovrebbe cadere verso la fine di quest'estate, per cui calma e sangue freddo, prodi avventurieri.



Non vi aspetterete mica che sappia che cosa sia questo ponteggio e su cosa sia sospeso, vero? Aspettate almeno che veda il gioco, poi magari se ne può riparlare...

La trama di Riven si riaggancia agli eventi di Myst, ma per rendere ancora più atteso questo seguito sono nel frattempo uscite un paio di novelle che narrano gli eventi accaduti dopo il termine della prima avventura...



E che dire allora di Warbreeds?

Qui l'atmosfera è completamente differente, si parla di conquiste planetarie e supremazia genetica. Come Warlords III, anche questo titolo sarà uno strategico, ma a differenza del sopracitato in questo caso mi sembra più giusto affiancarlo al genere Comanda & Conquista, visto che la struttura di base e gran parte delle caratteristiche sembrano arrivare dritte dritte dalla fortunata dinastia patrocinata dai Westwood Studios (il che è tutto dire...). Anche in questo caso si parla delle svariate possibilità di gioco multiplayer, offerte sia per le reti locali sia per la Mamma di tutte le bollette (inizio a credere che la Telecom finanzi segretamente le software house per introdurre il supporto Internet anche alle simulazioni di gatto in calore e cose del genere...). Supporto a 8 giocatori contemporaneamente, decine di armi e costruzioni, 4 differenti razze dotate ciascuna di caratteristiche e abilità uniche, oltre a centinaia di ambienti differenti sembrerebbero garantire ore ed ore di insulto tra amici e colleghi (in fondo Red Alert insegna che non c'è cosa migliore che umiliare una persona cara per vedere di che perfidia è capace la mente umana...). Staremo a vedere.

In Warbreeds sono presenti una serie di esseri dalle forme più svariate, e qualcosa mi dice che potranno essere un serio ostacolo alla conquista dell'universo...

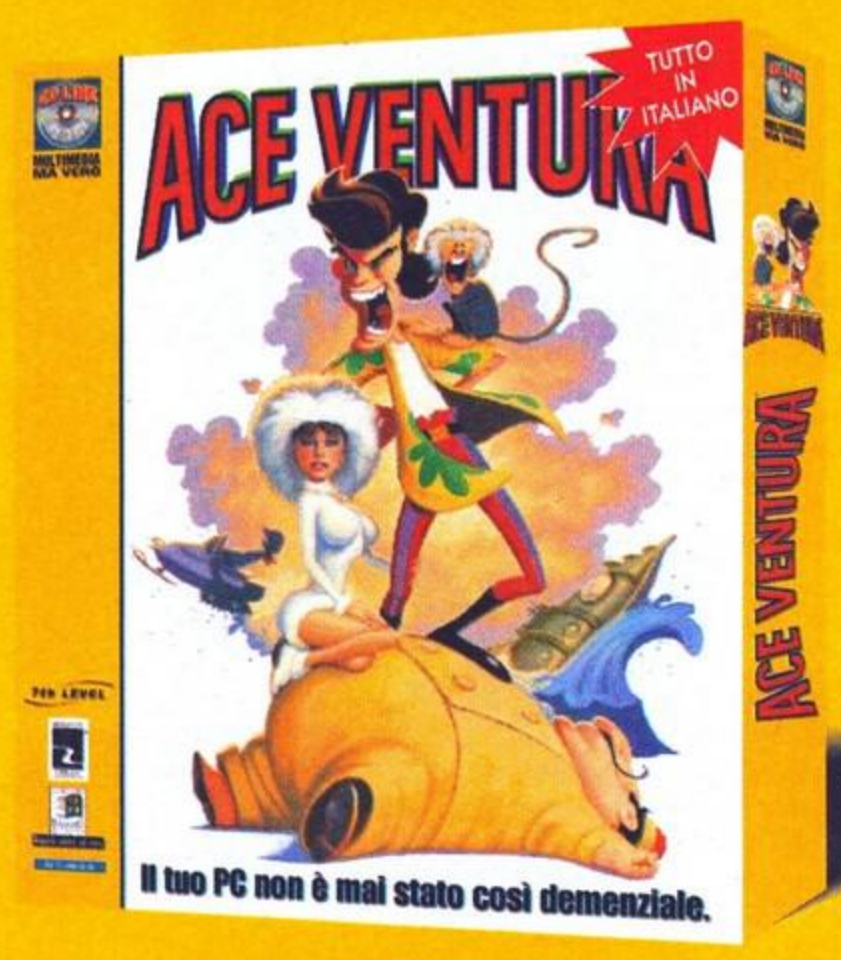
Ed infine, 'last but not least',

parliamo di un titolo del quale purtroppo nessun tipo di documentazione fotografica è al momento disponibile (anche perché è previsto per il prossimo Natale, e credo che alla Broderbund tengano particolarmente all'effetto sorpresa...): Outrage.
Prima notizia decisamente positiva: il titolo lo stanno sviluppando i tizi della Raven Software, i conosciuti sviluppatori di Heretic ed Hexen.
Secondo indizio: il gioco è ambientato in una città devastata da una guerra atomica e popolata da centinaia di mutanti radioattivi poco socievoli da eliminare senza troppi convenevoli.
Sembra ovvio anche a voi che il gioco con tutta probabilità sarà l'ennesimo gioco d'azione in soggettiva come nella più classica delle tradizioni Doom-Quakeane? Beh, se così non dovesse essere sono pronto (qui lo dico e qui lo nego) a fare pubblica ammenda flagellandomi ripetutamente con il joypad della Playstation redazionale (un'usanza del sottoscritto per sottolineare i momenti di particolare frustrazione... L'ho detto che sono proprio strano!), ma credo di averci abbastanza preso nel segno.
E con questa piccola scommessa credo che lo spazio a mia disposizione sia quasi terminato, ed è quindi con solerte rispetto mi accingo a chiudere questo tormentato articolo (spiegarvi il perché sarebbe veramente troppo lungo). See you soon, my friends!
Massimo "NKZ Goes To Holywood" Nichini

È USCITO ACE VENTURA.

ACE VENTURA MISSIONE PC.

Preparati a fare quattro sane risate: Ace Ventura è tornato alla grande. Un cartone animato interattivo ed estremamente demenziale, nel quale inpersonerai il famoso acchiappanimali in quattro esilaranti missioni. Incontrerai donne bellissime, e visiterai più di 60 location passando dalla tundra dell'Alaska per arrivare al castello in Baviera dello spietato Lardone. Doppiato in italiano dallo stesso doppiatore di Jim Carrey, ti conquisterà con la sua esplosiva carica di divertimento



MULTIMEDIA MA VERO.

IL VOSTRO PC NON È MAI STATO COSÌ DEMENZIALE.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

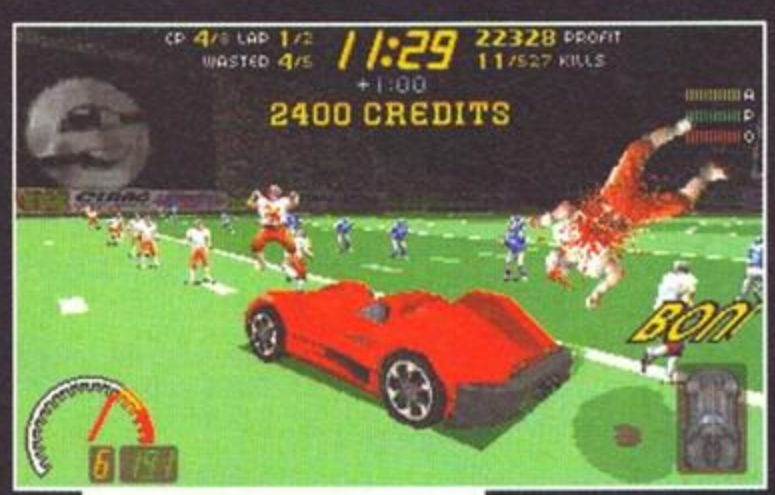
SEI MANIACI IN MACCHINA ...per non parlar del flipper

Un uomo sta uscendo dallo studio del suo medico. Il luminare gli ha appena diagnosticato una malattia gravissima, destinata a toccare lo stadio terminale in breve tempo. "Sei mesi", mormora tra sé e sé il poveraccio, "mi rimangono solo sei mesi di vita". Un guizzo negli occhi: "Facciamoli fruttare". Mentre sta attraversando la strada, un bolide tutto ammaccato sopraggiunge a velocità folle e lo centra in pieno spargendo mille frattaglie dappertutto. Morale della favola: mai dare nulla per scontato.

A causa di un impatto con un veicolo non meglio identificato, la nostra macchina sta per prendere il volo – una cosa che capita abbastanza di frequente in Carmageddon. Se aguzzate la vista, potete vedere che un'auto controllata dal computer sta facendo più o meno la stessa cosa (che coreografia!).

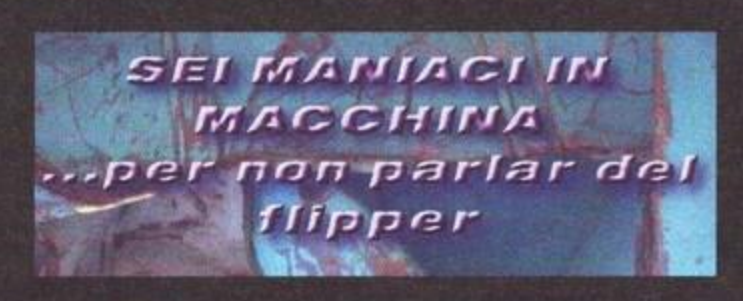
Cari amici, care amiche, siamo qui riuniti per parlare dei due nuovi titoli della SCI, già Sales Curve (ora Interactive), software house inglese che evidentemente deve contare nel proprio organico una schiera di sensitivi, perché molto probabilmente sono stati in grado di scrutare nei nostri cuori e nelle nostre menti e scoprire che cosa si nascondeva (nel caso dei redattori di TGM, il nulla). Ebbene sì, qualche ragazzotto inglese è finalmente riuscito ad avere l'idea giusta: un bel gioco di corsa. Cosa? Ma ce ne sono a migliaia! Facciamo un passo indietro.
Dunque, avete presente la famosissima frescaccia pronunciata più da non so chi "ne uccide più la penna che la spada"? Ebbene, lasciando stare le implicazioni pratiche (è molto più difficile decapitare qualcuno con una Bic, non impossibile ma difficile), spade e penne a noi non interessano più: il più potente strumento di morte e distruzione, è oramai noto, è la macchina. Stando alle statistiche, infatti, l'automezzo caro a tutti noi (soprattutto ai nostri portafogli, o ai vostri ché io sono appiedato) rappresenta una delle cause principali dei decessi non-naturali (e anche di quelli naturali, fino a un po' di tempo fa bastava andare in auto con Max per farsi venire un infarto, ora invece c'è il fratello che fa venire le sincopi). Tutto ciò è ben noto alle menti della SCI (ma sanno proprio tutto questi qui!) e infatti, proprio per esorcizzare questa triste circostanza, è nato Carmageddon.
Già il nome è tutto un programma: come avrete già capito si tratta di un miscuglio tra "car", "macchina" in inglese (ma và) e "Armagedon" o "Armagheddon" (la mia Rizzoli-Larousse dice così), "collina di Megiddo" in ebreo, ovvero il luogo dove secondo la Bibbia dovrebbe svolgersi lo scontro finale tra il Bene e il Male. Se ne deduce che codesto gioco dovrebbe svolgersi in un luogo tutto sommato denso d'azione, e che sempre in tale luogo potrebbero anche esserci delle macchine (la prendiamo alla lontana).
Ma parlavamo dei nostri desideri segreti: cosa c'entra tutto ciò con l'Armageddon, la Rizzoli-Larousse e il fratello di Max? E' semplice: facendo due più due otteniamo un gioco di guida differente da tutti gli altri, nel quale è necessario rompere e spaccare tutto (e tutti) per vincere, ignorando bellamente le classiche regole "chi arriva primo è il migliore". In Carmageddon tutte le convenzioni riguardanti giri veloci, prestazioni e così via vanno a farsi benedire – quello che conta è che c'è un percorso che si snoda attraverso una zona incredibilmente popolata, ci sono sei contendenti (voi com-

La visuale interna è storicamente la più scomoda per giocare: in questo gioco è praticamente inutile (a causa delle "evoluzioni" che compie il veicolo), ma perlomeno consente alcune foto davvero spettacolari. Osservate la signora che saluta festante al di là del parabrezza...



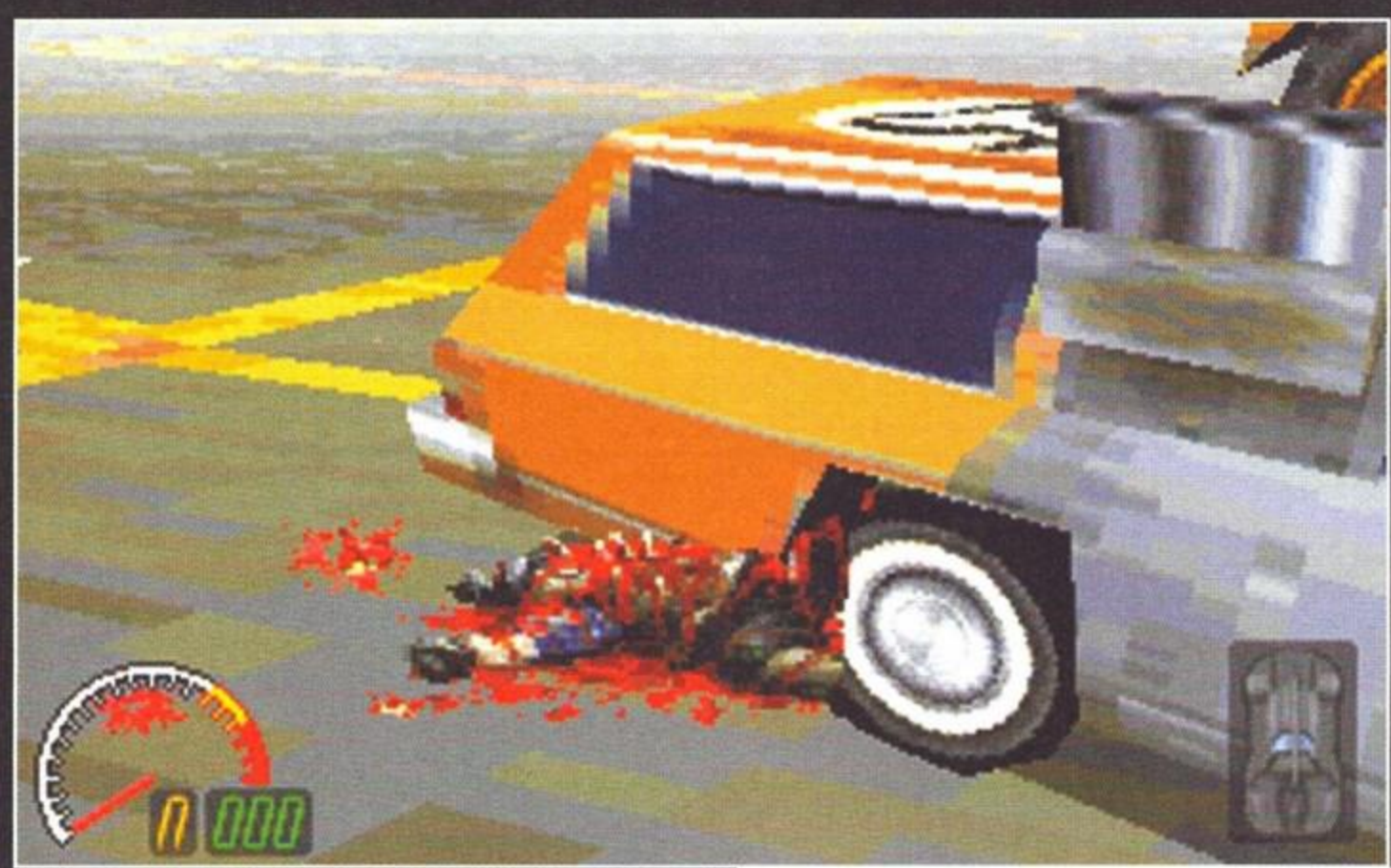
Ah! Un'invasione di campo così non si vede tutti i giorni. Stanchi del gioco mediocre delle due squadre ci siamo lanciati sul campo e stiamo facendo fuori gli strapagati giocatori. Se fanno Pressing anche per il football americano questa sera ci sarà qualcosa di decente da guardare al moviolone (altro che quello stordito di Pistocchi).

Un bizzarro coupé tutto ammaccato e provvisto di quattro lame che sporgono dalle fiancate sta per falcidiare un discreto numero di tecnici. Scommetto che questo genere di infortuni non è coperto dall'assicurazione.



preso) che si danno battaglia e l'obiettivo unico è solo e unicamente far soldi. Per raggiungere questo scopo si può operare in maniere differenti: è possibile seguire la gara normalmente (tanto nessuno vorrà soffiarvi la "pole") oppure si possono investire gli spettatori nelle maniere più inusuali, senza dimenticarsi che resta assolutamente legittimo cercare di eliminare a sportellate le auto controllate dal computer. In effetti, a voler ben vedere, Carmageddon è un po' violenza fine a sé stessa: un vero e proprio scopo, un obbiettivo, non c'è - basta semplicemente ammazzare e distruggere, per venire debitamente premiati.
In teoria, un gioco del genere dovrebbe essere messo all'indice, ma non penso possa accadere, anche perché la maggior parte delle volte i "benpensanti" (figura mitologica pari a quella dell'unicorno)

L'azione si fa alquanto concitata... Carmageddon non è un vero gioco di corsa nel senso più stretto, e le situazioni come questa (tutte le auto che cercano di centrarsi a vicenda) occorrono piuttosto spesso. Se poi calcoliamo che le macchine del computer hanno una certa tendenza alla rissosità (e cioè cercano più di giocare agli autoscontri che altro) otteniamo un quadro abbastanza chiaro della situazione.

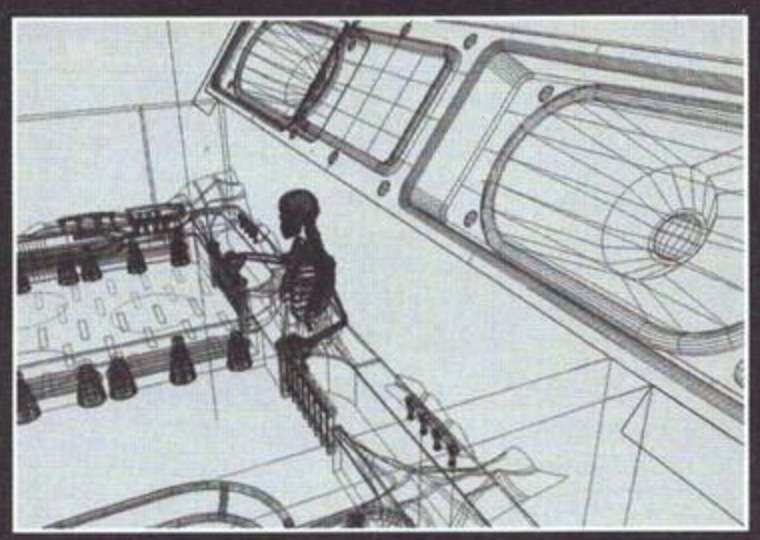


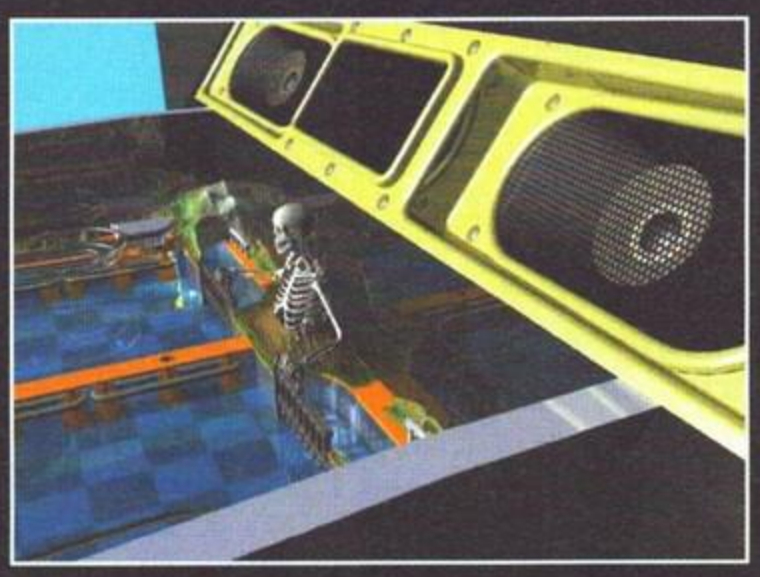
Visto che cosa succede a non attraversare sulle strisce?

se la prendono con titoli come Dr. Mario, accusandoli di istigare i giovani alla droga (tutto vero). Insomma, in Syndicate dovevamo impersonare i mafiosi e fare fuori tutti, in Quake facciamo saltare degli esseri umani riducendoli a pezzettini, in Die Hard Trilogy possiamo sparare ai poliziotti e mai nessuno ha mai avuto da ridire su questi giochi, figuriamoci quindi se potranno mai prendere in considerazione un titolo che tutto sommato riprende e amplifica la realtà (beh, la amplifica un bel po', su questo siamo d'accordo).
Volendo essere più precisi, c'è un obiettivo da perseguire: il giocatore comincia in fondo a una classifica alla quale partecipano cento tizi (anche se in realtà saranno sì e no una ventina) e mano a mano che supera i percorsi racimolando soldi scala questa benedetta classifica. E' ovvio che affrontando i tracciati riservati agli individui più in alto in classifica sarà estremamente più difficile racimolare un decente quantitativo di soldi, il che significa che le promozioni arrivano a rilento eccetera eccetera. Una volta arrivati in vetta dovrebbe attenderci una sorpresa, peccato però non ci sia dato conoscerla - il presspack si limita ad alludere a qualche cosa, e ci riserviamo di scoprire a che cosa si riferisca in tempo per la recensione (tanto sono già lanciatissimo, a casa ho la posizione salvata al ventesimo posto della classifica).
Ovviamente, oltre alla solita partitona contro il computer è possibile giocare in rete: qui potrete veramente sfogarvi sui vostri poveri compagni di gioco centrandoli in piena fiancata, buttandoli giù dai precipizi o semplicemente duellando a sportellate e investendo gli ignari passanti (che qualcosa potrebbero anche sospettare, a meno che non siano sordi).
In definitiva, Carmageddon promette davvero bene, più che altro a livello di gioco (sembrerebbe essere parecchio divertente, perlomeno sulla beta devo averci passato qualche cosa come cinque giorni di fila), visto che l'engine è invece abbastanza scadente - i programmatori sono infatti degli espertoni su Macintosh, ma davvero alle prime armi per quanto riguarda il PC.
Per quanto concerne il "contorno", sembra invece esserci una sorpresa per i cultori della musica industriale arrabbiata: le musiche del giochillo in questione verranno infatti realizzate dai Fear Factory (mai sentiti, ma MAO sostiene che codesti individui sono "veramente inca**ati", si può dire?)(asteriscato, ndMax) che per l'occasione "regaleranno" tre pezzi tratti dal loro album più recente, ovvero Demanufacture (la title track), Zero Signal e Body Hammer (niente a che fare con Tetsuo?). Ribadisco la mia ignoranza in materia e aspetto la versione finale per apprezzare in pieno l'urto frontale di una colonna sonora provvista di una simile fama (ho il PC attaccato allo stereo).
Ma parliamo un po' dello "stadio di cottura". La versione fornitaci dalla SCI era ancora allo stadio embrionale: con la grafica in bassa risoluzione (con il dettaglio al massimo) si muove un po' a scatti su un 166, mentre quella in alta risoluzione è semplice-

Se provate a rottamare quest'auto per ottenere l'incentivo governativo, secondo me i quattro milioni li fanno tirare fuori a voi.

E IL FLIPPER?





Ha! Pensavate ce ne fossimo dimenticati, eh? Il sottotitolo dell'articolo e l'accenno ai "due titoli" facevano in effetti capire che Carmageddon non fosse l'unico gioco da presentare. Ebbene sì, lo ammettiamo: non ve lo volevamo dire, ma la SCI ha in cantiere anche l'eccitantissimo 2 Up Tilt, seguito del famosissimo (uh?) Tilt, pubblicato a suo tempo da qualcun altro (credo dalla Virgin). Effettivamente devo confessare d'essere oramai un tantinello prevenuto nei confronti dei flipper: quando arriva un pacco dalla 21st Century, infatti, lo metto ancora chiuso bene in vista e proclamo ad alta voce "secondo me è un flipper. Ve lo regalo." Tutto ciò potrebbe aver a che fare con il fatto che la 21st Century fa quasi solo flipper (e qui stiamo parlando di un'altra casa di software), che il famigerato detto "visto uno visti tutti" vale doppio per questo genere di giochi, oppure che i pacchi in questione l'80% delle volte non sono miei: questa volta quindi cercherò di rabbonirvi e vi racconterò che sì, 2 Up Tilt è programmato dai mitici NMS (mai sentiti), è provvisto di un numero esagerato di piani di gioco (scherzavo, sono solo tre) e... Vediamo di sezionare un po' la press release: allora, "grafica fotorealistica" realizzata con un Silicon Graphics, "dinamiche della palla realistiche", "giocabilità di qualità arcade" (cosa voglia dire non lo so, ma la SCI mi viene in aiuto: multiball, sottogiochi e – è il caso di dirlo – palle varie), "incredibili effetti sonori" (questo potevano risparmiarselo), "vera Dotmation" (e cioè le animazioni della tabella dei punteggi sembrano davvero tratte da un flipper, wow), più l'unica vera novità, ovvero la possibilità di giocare "in deathmatch" uno contro uno in rete contemporaneamente. Sinceramente, una volta scritto questo non saprei davvero che aggiungere: il tizio della SCI ha pompato 'sto flipper come se fosse la fine del mondo (abbastanza logico) e Max mi ha chiesto di parlarne in questo spazio. Io cosa dovevo fare?

Scommettiamo che ci saranno più persone pronte a lamentarsi per il bestiame macellato che per le persone investite?

mente ridicola (con qualsiasi livello di dettaglio), il PR della succitata software house ci ha assicurato che la finale dovrebbe essere più veloce, ma che comunque esigerà un PC bello grosso per girare bene in alta risoluzione (gli crediamo).
Giocherellando un po' con una serie di cheat-mode messici a disposizione, sono però riuscito ad aumentare ulteriormente

"Fresche? Signora mia, le bistecche sono FRESCHISSIME! E guardi che girello..."

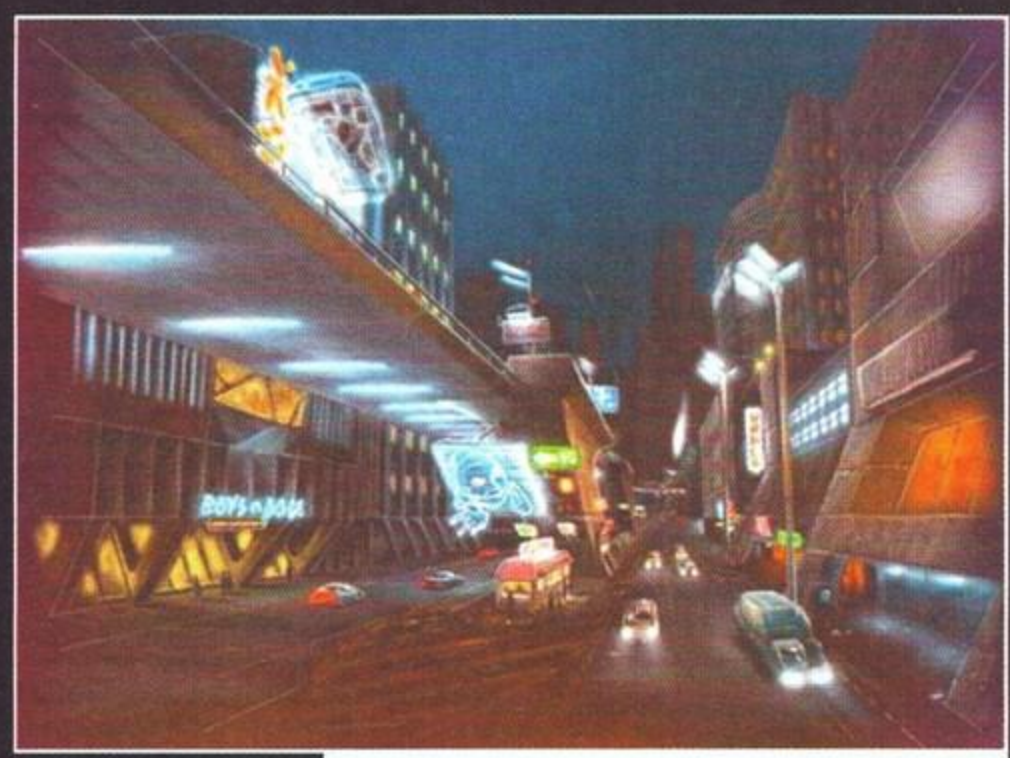
Guardando questa foto mi è venuta in mente una delle gag più riuscite de Una Pallottola Spuntata 2, quella dove Leslie Nilsen parla dei criminali uccisi e dice "l'ultimo l'ho investito con la mia auto, fortuna che poi si è scoperto che era uno spacciatore...".

(oltre il massimo consentito) la distanza alla quale i poligoni facevano la loro comparsa, ottenendo così un allontanamento dell'orizzonte più che soddisfacente. Questa operazione non sembra aver messo in crisi il mio computer, quindi potremmo anche sperare in un'ottimizzazione del codice (promessaci dalla SCI stessa) e in una resa grafica comunque migliore.

A quanto pare, alle luce di simile premesse, sembra che stia iniziando il "trend" dei giochi belli con la grafica brutta: Carmageddon non è esattamente un capolavoro a vedersi (ma è davvero divertente), Outlaws (recensito su questo numero da FBS) ha una grafica orribile ma è un capolavoro. Magic the Gathering aveva una sezione "tridimensionale" oscida ma alla fine ci giochi per delle settimane... Che le case di software abbiano capito dove devono puntare i soldi per lo sviluppo dei giochi? Il seguito alla prossima puntata (leggi "la recensione sul prossimo numero").

MA

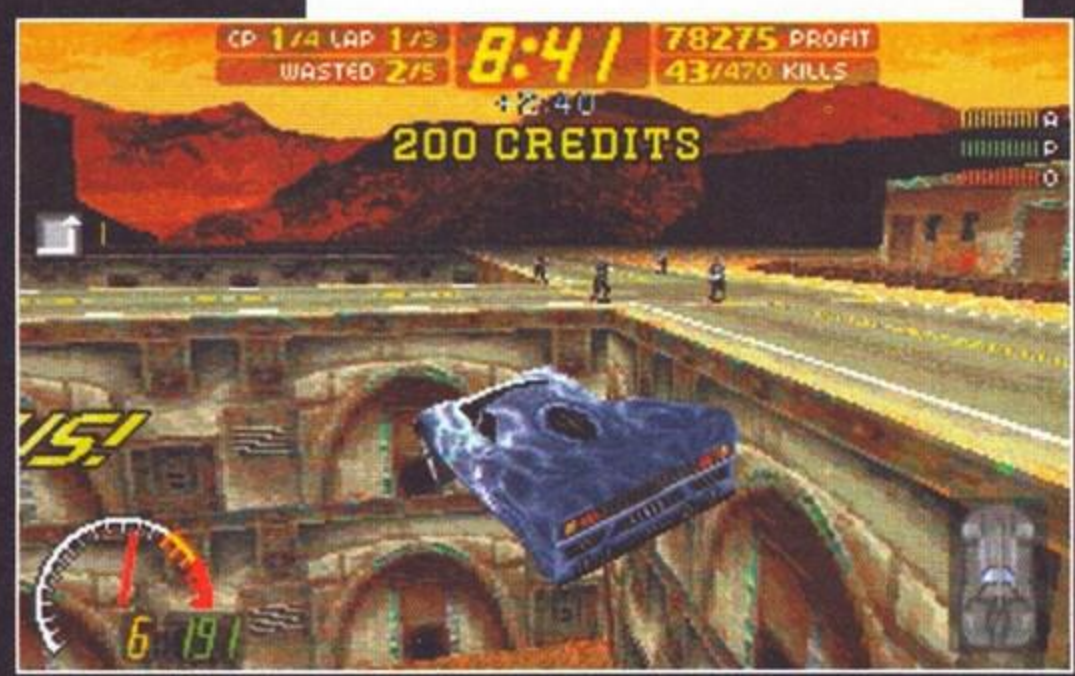
Prima di arrivare ai modelli un po' rozzi visibili durante il gioco, i programmatori si sono preoccupati di realizzare con un programma tipo 3D Studio (che per quello che ne so io potrebbe essere anche il 3D Studio stesso) delle versioni più "raffinate" delle auto di tutti i contendenti, ottenendo quindi delle immagini tipo questa – mediamente spettacolare, e del tutto inutile.



Sempre per la serie "l'immaginazione al potere", i responsabili dell'aspetto grafico in questo bozzetto hanno tentato di buttare giù una possibile ambientazione per le gesta dei nostri amici automobilisti. Le cose però, si sa, non vanno quasi mai a finire come previsto: e infatti questa atmosfera alla Blade Runner non è "passata", tanto che il gioco potrebbe benissimo essere ambientato ai giorni nostri (speriamo di no).

Ebbene sì, non esiste soltanto il computer. Da qualche parte la carta e la penna conta ancora nel mondo del lavoro, persino per quanto riguarda i videogiochi: i veicoli sono stati tutti "abbozzati" dapprima a matita e poi con degli strumenti un po' più evoluti – da quel che ne so io, però, potrebbero aver usato di tutto, dall'aerografo al gessetto passando per il sangue di bue e la polvere pirica.

Nella vita reale, una macchina che cade in una tale maniera non potrebbe più nemmeno sperare di ripartire. In Carmageddon, invece, non solo siete quasi matematicamente sicuri di proseguire illesi la vostra allegra scorribanda, ma correte anche il "rischio" di racimolare qualche punto. Come direbbero i parenti, "guai se l'è vera".



UNA PRESENTAZIONE

Da uno dei più quotati "HITMAKER" internazionali
2 titoli che accendono la fantasia e infiammano i computer

DEUS

Sei uno dei pochi eccezionali cacciatori di taglie che nel XXII secolo si chiamano DEUS. Vivi in incognito e sogni di fare jackpot e qui, su Alcibiade, i sogni diventano realtà... sempre che tu sopravviva...

Una grande avventura presentata da SILMARILS, "Hitmaker" tra i più quotati nel panorama internazionale dei produttori di games per computer.

TIME Warriors

Battiti corpo a corpo, con armi, incantesimi... contro nemici terrestri ed extraterrestri a 3 dimensioni e con un mucchio di opzioni.

Stringi i denti e Picchiaduro!

CD-ROM

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

ALLENATORI IN ERBA

Siete sicuri di fare meglio del borioso di Fusignano? Fatevi avanti!

Non sono mai stato un grande appassionato dei giochi di calcio: sarà perché l'unico momento in cui mi siedo davanti alla televisione è per vedere le partite di coppa dell'Inter (e, da qualche mese a questa parte, anche quelle della nazionale: grazie Maldini), oppure per il semplice fatto che reputo tutti i titoli sportivi delle improponibili conversioni sui nostri monitor di qualcosa che è semplicemente impossibile simulare. Pertanto, mi sono sempre disinteressato alla diatriba riguardo a quale sia il miglior prodotto in circolazione; a prescindere da queste considerazioni, è scontato che praticamente tutti coloro che hanno una squadra del cuore devono almeno una volta essere stati presi dall'ira nei confronti dell'allenatore per una scelta presumibilmente errata della formazione, per non parlare delle critiche ai presidenti, troppo spesso protagonisti di campagne acquisti dissennate caratterizzate dall'assenza di un filo logico conduttore (ricordo ancora quando all'Inter giocavano Scifo e Matteoli...). Come si dice in questi casi? L'Italia è un Paese di allenatori.

È pertanto con estremo piacere che comincio a parlarvi di PC Calcio 5.0, l'evoluzione di un noto gioco manageriale nel quale occorreva portare la propria squadra ai successi internazionali, preoccupandosi nel contempo di centinaia di fattori che, presumibilmente, avrebbero mandato "nel pallone" anche il più capace degli allenatori. Con la release che sarà disponibile sugli scaffali il mese prossimo, le cose si sono fatte più complesse e viene coperto praticamente qualsiasi aspetto concernente la gestione di una squadra di calcio.

Anzitutto un plauso va fatto alla poderosa sezione statistica, che contiene tutti i risultati delle coppe europee dagli anni cinquanta ai giorni nostri, nonché una clamorosa banca dati dedicata ai club (oltre ai dati quali anno di fondazione, risultati e via dicendo, di ogni singolo giocatore è presentata una scheda tecnica estremamente dettagliata che contiene addirittura un'analisi della prestazione dell'ultima stagione), agli allenatori e agli arbitri. Consiglio vivamente a tutti di riservare un po' di tempo nell'apprendimento di risultati e curiosità: un'iniezione di cultura calcistica da sfoggiare non fa mai male e non è detto che la mole di dati presenti non torni a proprio vantaggio nell'analisi dei problemi che vi troverete ad affrontare.

La cosa che colpisce immediatamente del titolo di cui vi parlo in queste due pagine è la meticolosità con cui sono stati ricreati tutti gli aspetti concernenti la gestione di una squadra di calcio. Anzitutto all'inizio dell'anno dovremo preoccuparci dell'assunzione di un osservatore: sappiamo tutti che solo il Milan può permettersi di registrare perdite miliardarie ogni anno per cui, poiché a voi non è concessa tale possibilità, è di fondamentale importanza disporre di un professionista che vi indichi i giocatori più interessanti sul settore giovanile: chi non sogna di trovare un Vialli nel proprio vivaio? Il direttore sportivo è invece incaricato di scandagliare il mercato estero: i cosiddetti "colpacci" sono un'eventualità sempre piacevole.

Dando per scontato che la scelta dell'allenatore è in grado di influenzare pesantemente i risultati della propria squadra (in effetti di Sacchi ce n'è uno solo), anche un valido secondo allenatore può migliorare notevolmente le capacità dei singoli: maggiore sarà la loro abilità, maggiore sarà il numero di atleti che potranno allenare contemporaneamente e starà a voi decidere su quale caratteristica concentrare gli sforzi (dribbling, rifiniture, passaggi, tiri...). Anche in questo caso potrete servirvi della marea di informazioni messe a disposizione per effettuare l'acquisto che riterrete più opportuno.

Pensate che sia finita? No, mancano il fisioterapista, persona indispensabile nel caso in cui qualcuno si infortuni (chiaramente un profes-

Notate la presenza addirittura di una sezione riservata agli aneddoti dei singoli giocatori.

Ecco la schermata relativa al personale del club: attenzione a non esagerare con gli stipendi perché dobbiamo anche far quadrare i bilanci!

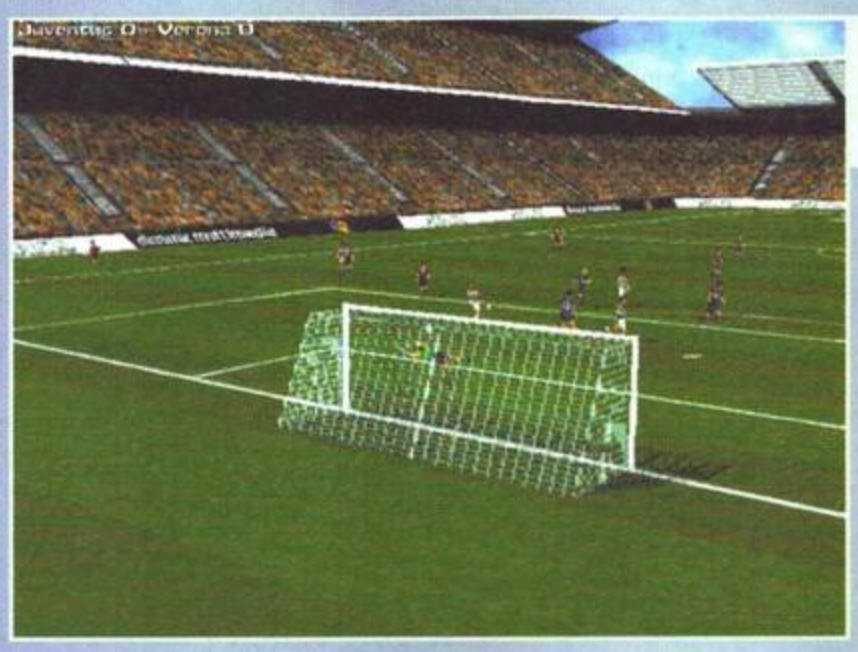
Da questa schermata è pressoché impossibile non rendersi conto della complessità di PC Calcio.

Stiamo cercando di portar via qualche giocatore a quel presunto squadrone di nome Ajax; chissà che non ci riesca il colpo gobbo!

Il calendario della stagione è utile per programmare gli allenamenti: chiaramente è di fondamentale importanza che gli atleti giungano agli appuntamenti più importanti al massimo della condizione.

DEATH TO THE FALSE ONES!

Mi sono servito dell'ennesima citazione del migliore gruppo metal della storia per iniziare un box che, senza pretesa alcuna di raggiungere la sublime eleganza stilistica dell'editoriale di Max comparso sul numero 88 della rivista (una poesia, frasi cesellate e incisive come mai mi è capitato di leggere), vuole comunicare al mondo il mio straripante e inarrivabile disprezzo per una persona alla quale un nome è legato in modo indelebile: Fusignano.
Precisiamo subito: non intendo accanirmi con i resti di una squadra che, comunque vadano le cose, non hanno certo qualcosa da dimostrare (e dimenticare dieci straordinari anni di successi è praticamente impossibile per uno sfegatato interista come me), bensì con una persona che, una volta di più, ha palesato la sua ottusità e presunzione anche in seguito a eventi (due nomi: Juve e Inter) che avrebbero fatto riflettere anche il più borioso degli allenatori di quarta categoria. E invece no, frasi del tipo "Sconfitta immeritata" (in riferimento al derby) e assoluta mancanza di riconoscimento dei propri errori hanno caratterizzato questi tristi mesi (per lui) di permanenza al Milan. Ricordo ancora le infamanti accuse mosse ai giocatori ("qui qualcuno non si impegna come dovrebbe"), veri professionisti a differenza di qualcun altro che, per qualche miliardo in più e un sogno di gloria finito in un posto non certo glorioso, ha abbandonato la nazionale sognando epiche riscosse e memorabili rivincite.
Una sola consolazione: che uno stadio intero, in occasione del derby, abbia urlato tutto il suo disprezzo in faccia a una persona che, per salvare gli infinitesimi resti di una non invidiabile dignità, dovrebbe abbandonare definitivamente la scena calcistica nazionale e internazionale.



Se questa è la qualità della grafica durante le partite ci sarà davvero da ridere (in senso buono, of course).

Non ho assolutamente capito perché tutte le immagini che mi sono state inviate riguardavano partite giocate con la Juve! Magari la software house spagnola pensava di fare una bella cosa, ma in verità non ho gradito molto...

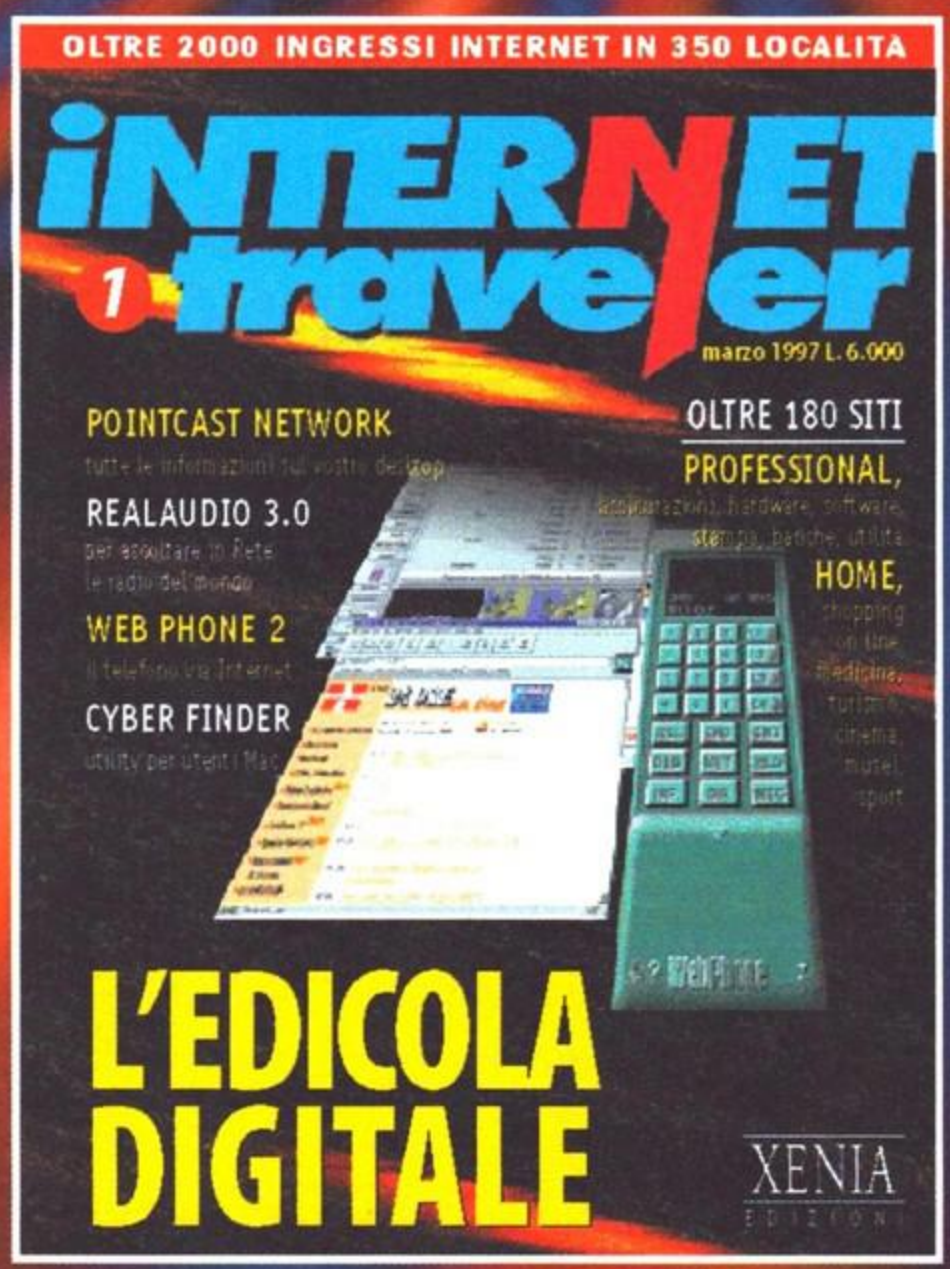
sionista preparato garantisce risultati migliori del primo dottore che capita) e lo psicologo, figura che ultimamente si è rivelata molto più utile di quanto non si credesse in un primo momento. Naturalmente non potete pensare di incontrare una squadra senza saper nulla riguardo a essa, per cui servirsi di un assistente in grado di "spiare" gli avversari e presentare un rapporto dettagliato su di essi è quantomeno indispensabile (ulteriore riferimento polemico: a meno che non riteniate che se i vostri giocatori si comportano bene sul campo, non conta chi abbiate di fronte...).
A questo punto inizierete a considerare che non dev'essere molto facile la vita con PC Calcio, ma se pensate che le cose siano così semplici avete sbagliato a capire. Lo stadio è perenne fonte di preoccupazione, a cominciare dal responsabile del manto erboso: non fa piacere a nessuno giocare su un terreno come quello del Meazza di S.Siro di qualche anno fa. La sezione "restauro" vi consente di investire soldi e quindi ampliare le gradinate, il parcheggio e le attrezzature: sono letteralmente una marea le possibilità al riguardo e io mi limito a citare l'illuminazione artificiale, il riscaldamento del manto, il tabellone elettronico e gli accessi alle tribune. Attenzione perché se non soddisferete i requisiti minimi di sicurezza incorrerete nelle multe della federazione e dell'UEFA! Ancora una volta mi trovo a lodare l'abbondanza messa a disposizione dal gioco: basti accennare alla possibilità di migliorare la qualità degli spogliatoi e dell'infermeria dello stadio, di costruire bar e negozi in modo da arrotondare le entrate, di aumentare il numero di toilette a disposizione del pubblico... Davvero notevole.
Finalmente siamo arrivati alla fase più stimolante, quella dell'allenatore che deve "mettere giù" la formazione: scontato che anche in questo caso i parametri in grado di influenzare il risultato variano dall'atteggiamento dei giocatori durante la partita, le tattiche utilizzate e molto altro ancora. Chiaramente dovete tenere sotto controllo lo stato dei vostri giocatori: tenere in panchina troppo a lungo un atleta può influenzare negativamente il suo morale, ma anche batoste degne del miglior Milan non fanno certo bene al morale.
È pressoché certo che durante la stagione necessiterete di rinforzi: in tal caso non dovrete far altro che fare un'offerta alla squadra dell'atleta che vi interessa, specificando l'entità dell'ingaggio, la durata del contratto ed eventuali clausole che garantiranno, ad esempio, la libertà in caso di retrocessione, premi partita, la casa e la macchina... Insomma, sta alla vostra abilità cercare di convincere il giocatore ad accettare la vostra proposta, fermo restando che prima di tutto è il prestigio del club che conta.
Solo a questo punto mi ricordo di non aver nemmeno accennato alla gestione finanziaria della società, che vi costringe a preoccuparvi dei rapporti con la banca e a contrattare con queste ultime i prestiti necessari al proseguimento della vostra attività; nondimeno, sono sicuro che tutti voi avrete capito che niente in PC Calcio è lasciato al caso, e se pensate di andare allo sbaraglio e vincere campionato e coppe europee in quattro e quattr'otto dovete rifare i vostri conti.
Riguardo alle modalità con cui seguire la partita (interattiva, televisiva, highlights e risultato) nella press release non vi erano molti dettagli, ma con un minimo di intuito si comprende come le possibilità sono in grado di soddisfare anche i giocatori più esigenti. I programmatori hanno avuto anche un occhio di riguardo per i possessori delle macchine meno potenti e la disponibilità di addirittura sei risoluzioni (dalla 320x200 alla 1024x768), nonché di parametri in grado di influenzare la qualità grafica del terreno, dello stadio, la presenza del cielo o meno e altro ancora, garantisce soddisfazione anche a chi non si è ancora deciso a cambiare il suo DX2 (non me ne vogliano i suoi possessori...).
È tutto? Per il momento sì. Al momento in cui leggerete queste righe sarò andato alla presentazione ufficiale del gioco e chissà che non mi venga l'abbrivio di scrivere la recensione finale sul prossimo numero.

Mauro Bossetti

Decisamente il Real Madrid non è più lo squadrone che tenne in scacco l'Inter per diversi anni nelle competizioni europee; resta il fatto che il grande Capello ha dimostrato una volta di più di essere un allenatore massiccio come pochi.

Giusto per far capire che non si scherza nemmeno dal punto di vista delle tattiche di squadra...

INTERNET traveler



la nuova rivista della Xenia Edizioni interamente dedicata a Internet

una guida completa per chi usa la Rete per lavoro, studio e intrattenimento

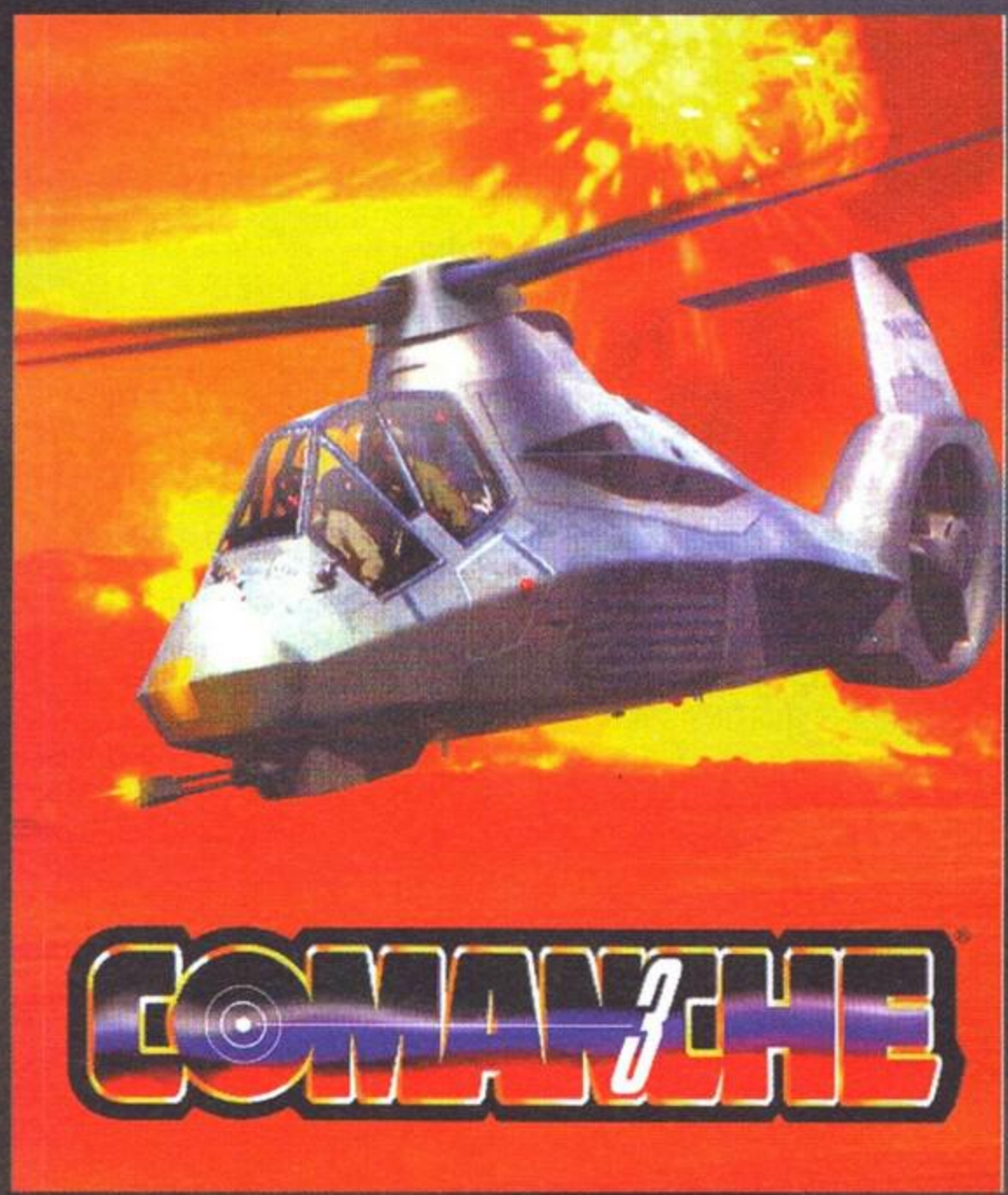
OGNI MESE IN EDICOLA A SOLE L.6.000

PlayStation
TM
CD-ROM
L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.
Exhumed
LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...
...NESSUNA
HA FATTO
RITORNO
BMG
INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

ACILIA - Il Tempio - Via di Acilia, 32/32A • **AFFI** - Toys Center - Via Pascoli, 41 • **ALBA** - Centro gioco educativo - Via Pertinace, 3 • **ANCONA** - Giocatre - Via Marsala, 10 • **ANCONA** - Big Toys - Via Valenti, 2 • **ANZIO** - Rocco Giocattoli - Via della Cannuccia, 3 • **ANZOLA DELL'EMILIA** - Toys Center - Via Emilia, 71/A • **AOSTA** - Mastro Geppetto - Via Croce di Città, 73 • **AREZZO** - Bindi giocattoli - C.so Italia, 138 • **AREZZO** - Bobini Giocattoli - Via L. B. Alberti, 1h • **ASTI** - Centro gioco educativo - Via Quintino Sella, 3 • **ASTI** - Toy Service - Piazza Leonardo Da Vinci, 25 • **AVELLINO** - Giocheria Avellino Giochi - Viale Italia, 16 • **AVERSA** - Giocheria Città dei Giochi - Via F. Saporito, 21 • **BARI** - Città del sole - Via dell'Arca, 14 • **BARI** - Giocheria - Via Putignani, 194 • **BARI** - Capozzi Caesar - Via Sparano, 135 • **BASSANO DEL GRAPPA** - Camonico Giocheria - P.zzale Firenze, 10 • **BERGAMO** - Città del sole - Via Paglia, 9 • **BERGAMO** - Libreria del Fumetto Yellow Kid - Via Giorgio Paglia, 34/a • **BIELLA** - Il talismano - Via Italia, 45 • **BIELLA** - Hobbyland - Via Bertodano, 1 • **BOLOGNA** - Città del sole - Strada Maggiore, 17 • **BOLOGNA** - Il Mondo di Lupi - Via S. Vitale, 22 • **BOLOGNA** - Il Mondo di Lupi - Via Amendola, 2 • **BOLOGNA** - Pesaro Zabban - Via Marsala, 15 • **BOLOGNA** - Grande Emporio Sterlino - Via S. Stefano, 30/2 • **BOLOGNA** - Grande Emporio Sterlino - Via Lombardi, 43 • **BOLOGNA** - Grande Emporio Sterlino - Via Indipendenza, 66 • **BOLOGNA** - Grande Emporio Sterlino - Via Murri, 73/75 • **BORGOSESIA** - Giocattoli Cerri - Centro Comm.le Rondò • **BOZZOLO** - Toys Center - Via Cremona, 25 • **BRESCIA** - Barbanzè - Via Mazzini, 24 • **BRESCIA** - Pergioco - Via Trieste, 4/A • **BRESCIA** - Toys Center - Via Vantini, 36 • **BRESCIA** - Toys Center - Via Milano, 3 • **BRESCIA** - Toys Center - Via Gramsci, 13/A • **BRESCIA** - Toys Center - Via Montello, 48 • **BRESCIA** - Toys Center - Via Crocefissa di Rosa, 61 • **BRESCIA** - Albert Model - Via XX Settembre, 4 • **BRIGA NOVARESE** - Integlia Giocattoli - Via Borgomanero, 15 • **BRINDISI** - SASVA - Via Appia, 169 • **CAGLIARI** - Città del sole - Via Einaudi (angolo Via Abba) • **CAGLIARI** - 3C di Trogu - Via Trincea

dei Razzi • **CAGLIARI** - Toys Toys Center - Via Monastir km 218 • **CAGLIARI** - Cortesi Giocattoli - Via Cocco Ortu, 34/38 • **CAMAIORE** - INCABA giocattoli - Via Provinciale, 241/B • **CAMPOBASSO** - Giochiamo... - Via Principe di Piemonte, 14 • **CARPI** - Bambolificio Carpigiano - Via G. Fassi, 3 a/b/c • **CASALE MONFERRATO** - Riposio Giochi dei Grandi - L.go Lanza, 9 • **CASAMASSIMA** - Toy Service - Strada Comunale Cellamare, 1 CS Centro Commerciale AUCHAN • **CASARANO** - Dettalgros D'Amico - Via Pola, 2 • **CASSANO D'ADDA** - Toys Center - P.za Gobetti Centro Commerciale l'Agorà • **CASTELVETRO** - Toys Center - St. 1 Loc. Quabas • **CATANIA** - Città del sole - Viale Jonio, 40 • **CATANIA** - Pergioco - Viale Jonio • **CESENA** - Toy Service - Via Marzolino, I 265 Centro Commerciale LE TERRAZZE • **CHIERI** - Centro gioco educativo - Via C. Rossi di Montelera, 51 • **CINISELLO BALSAMO** - Toys Center - Via Ciro Menotti, 18 • **CIRIÈ** - Centro gioco educativo - Via Don L. Giordano, 25 • **COLOGNO MONZESE** - Toys"r"us - Via Cavallotti, 156 • **COMO** - Toys Center - Via Cecilio, 3 • **COMO** - Città del sole - Via Milano, 301 • **CORSICO** - Toys Center - Viale Italia, 1 - Ang. Viale Liberazione, 3 • **CREMONA** - Città del sole - Galleria XXV Aprile • **CUNEO** - Centro gioco educativo - Via Carlo Emanuele, 20 • **CURNO** - Toys Center - Via E. Fermi, 4 • **ELLERA UMBRA CORCIANO** - Toys Center - Via Gramsci, 162 • **FAENZA** - Città del sole - Voltone della Molinella • **FERRARA** - Città del sole - Via del Podestà, 3 • **FERRARA** - Fantasy New - Via Porta Catena, 68 • **FIRENZE** - Città del sole - Borgognissanti, 37r • **FIRENZE** - Stratagemma Role Playing e C. - Via dei Servi, 15r • **FIRENZE** - Libreria Marzocco - Via De Martelli, 22 R • **FIRENZE** - Stratagemma - Via Dei Servi, 15 R • **FOGGIA** - Città del sole - Via Valentini Vista Franco, 8 • **FOLLONICA** - Toto e Tata - Via Pratelli, 34 • **GALLARATE** - Luciana Liverani - Via Manzoni, 9 • **GENOVA** - Scabini Giocattoli - Via C. Reta, 7 • **GENOVA** - CGE - C.so Buenos Aires, 3r • **GENOVA** - Babyland - Via C. Colombo, 8r • **GENOVA** - La Fata dei bambini - Via Galleria Mazzini, 15r • **GESSATE** - Toys Center - Via Della Filanda, 3 • **GROSSETO** - Andreini giocattoli - Via Paglialunga, 5 • **GRUGLIASCO** - Game Centre Shopville "Le Gru" - Via Crea, 10 • **JESI** - Il girotondo - Viale Vittoria, 7/A • **IMOLA** - Toys Center - Via Pisacane, 71 • **IMOLA** - Baby Stop - Via Marsala, 18 • **IVREA** - Didattica più - Via Guarnotta, 33 • **IVREA** - Dipiù - Via P.za Gioberti, 20 • **LATINA** - Toy Service - Viale Pier Luigi Nervi Centro Commerciale LATINA FIORI • **LECCE** - Città del sole - Via B. Croce, 16 • **LECCE** - Abbruzzese giocattoli - Via F. Filzi, 30 • **LEGNANO** - Toys Center - Via Per Busto Arsizio, 9/11 • **LIMENA** - Toys Center - Via Turati, 1 ang. via del Santo • **LIVORNO** - Mondanelli giocattoli - Via Ricasoli, 52 • **LUCCA** - Città del sole - Via Mordini, 49 • **LUCCA** - Bonci giocattoli - P.za Statuto, 11 • **LUGANO** - Pergioco - P.zza Maghetti, 20 • **LUGO DI ROMAGNA** - Giocagiò - Corso Garibaldi, 28 • **MANTOVA** - Toys Center - Via Parma, 26/A • **MARTINSICURO** - I Puffi - Via Metauro, 24/28 • **MATERA** - Città del sole - Via La Croce, 8 • **MESSINA** - Peter Pan - Via 27 Luglio, 21 • **MESTRE** - Città del sole - Via Palazzo, 50 • **MESTRE** - Toy Service - Via Bella Centro Commerciale AUCHAN • **MILANO** - Città del sole - Via Dante, 13 • **MILANO** - Città del sole - Via Melzo, 36 • **MILANO** - Giochi dei grandi - Via S. Tecla, 5 • **MILANO** - Toys Center - Via Mauro Macchi, 29 • **MILANO** - Toys Center - Viale Romolo, 9 • **MILANO** - Toys Center - Via Pitagora, 4 • **MILANO** - Pergioco - Via San Prospero, 1 • **MILANO** - Pergioco - Via Aldrovandi • **MILANO** - Giocheria "Giochi e Fantasia" - P.zza Argentina, • **MODENA** - Orsa maggiore - P.za Matteotti, 20 • **MOLFETTA** - Giocheria Saveco - Via A. Salvucci, 55 • **MONCALIERI** - Centro gioco educativo - Via S. Croce, 26 • **MONZA** - Città del sole - Via Carlo Alberto, 33 • **MONZA** - Toys Center - Via Mentana, 5/7/9 • **MONZA** - Pergioco Point - Via F.lli Cairoli, 5 • **MORBEGNO** - Città del sole - Vicolo Colombo • **MONTEROTONDO** - Magazzini Utili - Via Salaria, 110 • **NAPOLI** - Città del sole - Via Kerbaker, 46 • **NAPOLI** - Ciro Leonetti - Via Roma 350/351 • **NICHELINO** - Toys"r"us - Via Cacciatori, 103 • **NOVARA** - Dialoghi giochi - Corso Cavallotti, 21 • **NOVARA** - Toys Center - Corso della Vittoria 31/A • **ORISTANO** - Didagiò - Vico Solferino, 6 • **OSTUNI** - La Piramide - Largo Buonsanto, 13 • **PADOVA** - Città del sole - Via San Martino e Solferino, 104 • **PALERMO** - Città del sole - Via Libertà, 43 • **PALERMO** - Centro Meridionale giocattoli - Viale Regione Siciliana, 9478 • **PARMA** - Città del sole - Via Farini, 48 • **PARMA** - Le Cose Più - Via S. Leonardo, 69/A Centro Torri • **PARMA** - Toyland - Via Lanfranco, 4 • **PAVIA** - La cicogna - Corso Garibaldi, 24 • **PERUGIA** - Brama - Via Cortonese, 1/E • **PESCARA** - Sarnolandia - Viale Marconi, 101 • **PESCARA** - Sarnotoys - Via Tiburtina, 91 • **PESCARA** - Toys"r"us - Via Nazionale Adriatica, 201 Parco Commerciale GLOBO • **PIACENZA** - Toys Center - Via Atleti Azzurri d'Italia Centro Commerciale Farnese • **PIETRASANTA** - Bonci Giocattoli - Via Statuto, 11 • **PINEROLO** - La Palla più - Via S. Pellico, 20 • **PINEROLO** - Centro gioco educativo - Via Buniva, 8 • **PISA** - Hobbycentro - Borgo Stretto, 57 • **PORTOGRUARO** - L'Incanto dei Bimbi - Via Pratiguori, 29 Centro Commerciale Adriatico • **PRATO** - Capecchi giocattoli - Via L. Muzzi, 52 • **REGGIO EMILIA** - Toys Center - Via A. Ferioli C. Commerciale Quinzio • **REGGIO EMILIA** - Città del sole - Via Franzoni, 6/b • **REZZATO** - Toys Center - Via Garibaldi, 72 • **RHO** - Giocheria Rho - Via Asilo, 8 • **RIMINI** - Città del sole - Via Pisacane ("Vecchia pescheria") • **RIMINI** - Emporio Brigliadori - Via Gambalunga, 50 • **RIVOLI** - Centro gioco educativo - Via Rombò, 35 • **ROLETTO** - La Palla Più - Via Torino, 12 • **ROMA** - Pergioco - Via Degli Scipioni, 109/111 • **ROMA** - Città del sole - Via della Scrofa, 65 • **ROMA** - Città del sole - P.za Chiesa Nuova, 22 • **ROMA** - Città del sole - Via Somalia, 61 • **ROMA** - Toys"r"us - Via Orazio Raimondo, 21 Zona Romanina G.R.A. uscita 20 • **ROMA** - La Terra di Mezzo - Via di Val Tellina, 45 • **ROMA** - Gioco Follia - Via Parma, 5 • **ROMA** - Magazzino per tutti - Via dei Colli Portuensi, 14 • **ROMA** - Realtà Avventura Magia - Via di Torre Vecchia, 559/561 • **ROMA** - Rocco Toys - Via Vittore Ghigliani, 40 • **ROMA** - Magazzini Rocco - P.za Caduti della Montagnola, 49 • **ROMA** - Magazzini Franco - Via Raffaele De Cesari, 16 • **ROMA** - Rocco Balocco - Via Benzoni, 1 • **ROMA** - Magazzini Rocco Toys - Via Tazio Nuvolari Centro Commerciale Granai • **ROMA** - Rocco Toys - V.le Oceano Pacifico, 249 • **ROMA** - Rocco Toys - Via Antonio Deviti Demarco, 44 • **ROMA** - Rocco Toys - Viale Libia, 16/18/20 • **ROMA** - Rocco Toys - Via di Torre Spaccata, 110 • **ROMA** - Baby Sogno - Via Tiburtina, 614 a-b-c • **ROSETO DEGLI ABRUZZI** - Toys City - Via Nazionale, 425 • **SALERNO** - Spirito Giocagio - Via Mercanti, 20 • **SALÒ** - Toys Center - Loc. Cunettone • **SCURCULA MARSICANA** - Toy Service - S.S. Tiburtina Valeria, km. 110+440 Centro Commerciale IL PARCO • **SAN BENEDETTO** - Città del sole - Via Palestro, 25 • **SAN GIOVANNI LUPATOTO** - Toys Center - Via C. Battisti, 272 • **SAN LAZZARO DI SAVENA** - Milena giocattoli - Via Repubblica, 46/48 • **SANTA MARIA MADDALENA** - Prisma Mercato - Via Eridania, 167 • **SASSARI** - Città del sole - Via Usai, 31 • **SASSARI** - Tutto Giochi - Via Cagliari, 11 • **SENIGALLIA** - Fanta'sia Giochi - Via Marchetti, 65 • **SEREGNO** - Città del sole - Via Garibaldi, 34 • **SIENA** - Giò & Co. - Via Camollia, 111 • **TARANTO** - Montera Antonio - Via Cugini, 49/A • **SONA** - Toys"r"us - Via Trentino Lugagnano, 1 Centro Commerciale LA GRANDE MELA • **TERNI** - Toy Service - Via Monteflorino, 12 Centro Commerciale COSPEA • **TORINO** - Paradiso dei Bambini - Via A. Doria, 8 • **TORINO** - Centro gioco educativo - Via Cernaia, 25 • **TORINO** - Centro gioco educativo - Via Nizza, 97 • **TORINO** - Centro gioco educativo - Corso Peschiera, 160 • **TORINO** - Centro gioco educativo - Corso Orbassano, 249 • **TORINO** - Games Centre Centro Commerciale Piazza CLN • **TORINO** - T.G. Market - Via Sagra S. Michele, 45 • **TORINO** - Toy Service - Via Perugia, 30/32 • **TORINO** - Toy Service - Via Tripoli, 10/4 • **TORTONA** - Toys Center - Strada Statale 35 dei Giovi, 37/B • **TORREVECCHIA** - Realtà Avventura Magia - Via di Torrevecchia, 559/561 - Ang. Via M. Rampolla, 51/53 • **TORRI DI QUARTESOLO** - Toys Center - Via Roma, 290/292 • **TRANI** - Giodicart - Via Perrone Capano, 13 • **TRENTO** - Città del sole - Via Calepina, 36 • **TREVISO** - Toy Service - Viale IV Novembre, 83 • **TRIESTE** - Città del Sole - Via Timeus, 4 • **UDINE** - Città del sole - P.za S. Cristoforo, 14 • **UDINE** - Toy Service - Via Marsala, 180 • **VARESE** - Città del sole - Via Avegno, 15 • **VARESE** - Toys Center - Viale Aguggiari, 162 • **VARESE** - Elledue Giocheria - Via Giusti, 16 • **VERONA** - Città del sole - Via Cattaneo, 8 • **VERONA** - I giochi dei grandi - Via S. Nicolò, 5 • **VICENZA** - Città del sole - Contrà Orefice, 3 (p.za dei Signori) • **VILLANOVA MONDOVI** - La Palla - Via Forzani, 2/A

Dungeons & Dragons



"Bossetti a base, riporto un elicottero abbattuto diretto verso via Carducci; attendo istruzioni". "Base a Bossetti: la stirpe degli Svanoni è nel panico!".

Questa foto sembra un po' scura, ma in realtà illustra le grandi capacità del Comanche di mimetizzarsi col terreno.

Ci sono dei momenti in cui la mia vena creativa mi sorregge più o meno brillantemente e mi aiuta a scrivere articoli come la preview di Dark Earth, che in altre circostanze mi avrebbe letteralmente tolto il sonno. Purtroppo ce ne sono altri (come quello attuale), in cui caricare Word con la pretesa di buttar giù qualcosa di decente si rivela sistematicamente la più grossa banfa del mese; d'altro canto, visto che ultimamente la fortuna non mi arride e al massimo mi fa un ghigno alla Hodgson (non so se avete presente...), è meglio che digrigni i denti e pensi unicamente al lavoro: per le prossime vacanze (a Cuba) c'è tempo ancora qualche mese e per lo studio qualche ora...

Comanche 3 è il seguito del pluripremiato titolone della Novalogic: ricordo ancora quando, qualche anno addietro, andai a casa del Silvestrone il quale, con l'immutabile "piglio indifferente" che nasconde un concetto del tipo "dal Silvestri questo e altro", mi mostrò un simulatore di elicottero dotato di una grafica assolutamente strepitosa.

Il motore, denominato Voxel Space, si ergeva di una spanna buona sopra la concorrenza, e la software house americana ebbe la dubbia idea di riciclarlo dopo qualche anno nel titolo "Werewolves vs Comanche" che, di fronte a quanto disponibile sul mercato, non poteva che soccombere. Nel frattempo la concorrenza non se ne stava con le mani in mano e in primis mi riferisco ad Apache Longbow, il capolavoro assoluto dei Jane's Combat Simulation, dotato di una grafica davvero niente male e una giocabilità letteralmente da far paura.

Quando qualche giorno fa, dopo aver rotto gli zebedei a Stefano per un mese buono, mi è stato assegnato il titolo recensito in queste pagine, ho immediatamente pensato a un paragone quanto mai scontato fra i due titani, ma gran parte delle conclusioni sono riservate al box di commento e ciò che mi preme ora è illustrarvi a fondo le potenzialità del Comanche.

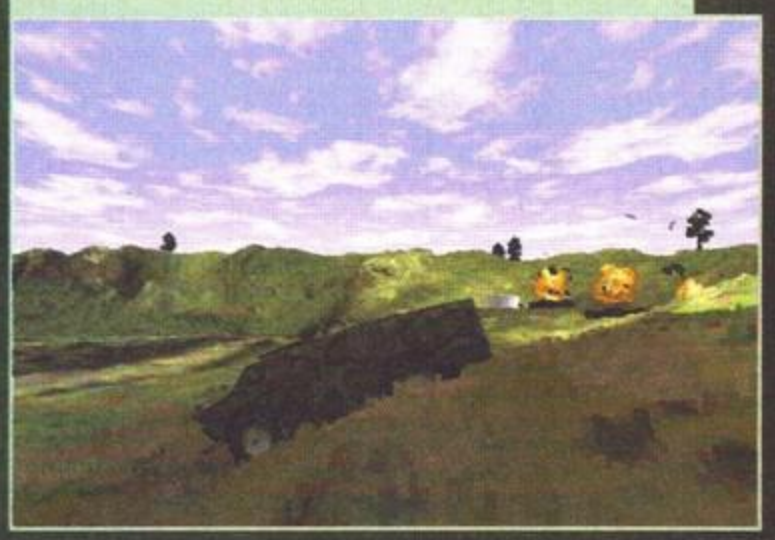
Ho già affermato una volta che pilotare un elicottero è, contrariamente a quanto si possa pensare, un'operazione indubbiamente più complessa rispetto al comando di un aereo a reazione: infatti, mentre nel secondo caso la velocità e l'altitudine dipendono rispettivamente dalla potenza dei motori e dalla cloche (chiaramente entro certi limiti), quando si manovra un elicottero si deve tenere conto del fatto che i primi due fattori vengono influenzati congiuntamente dagli altri due e compiere una picchiata è molto meno facile di quanto si possa pensare. Tanto per fare un esempio, se spingiamo la cloche in avanti otterremo anzitutto un aumento di velocità e solo nel caso in cui imprimiamo una movimento deciso otterremo anche una più o meno marcata variazione della quota.

Tutto questo preambolo mi è stato necessario non tanto per spiegare come pilotare un elicottero (non è questa la funzione di una recensione), bensì per giustificare l'importanza che attribuisco alla sezione di apprendimento guidato; nel nostro caso direi che non abbiamo da

Ci troviamo alle prese con una delle sei missioni di esercitazione e ci viene offerta la possibilità di fare un bel po' di flambé a spese di quella centrale elettrica.

Alcune delle esplosioni sono realizzate decisamente bene (e questa è una novità: solitamente, nelle simulazioni è la parte meno curata), mentre il fumo che si sparge nell'aria è praticamente perfetto.

Ecco una bella macchinina che non vede l'ora di fare la fine dei due oggetti dei quali potete ammirare le fiamme... Il carisma del Bossetti non viene mai meno (e le "banfe" pure... NdSS).



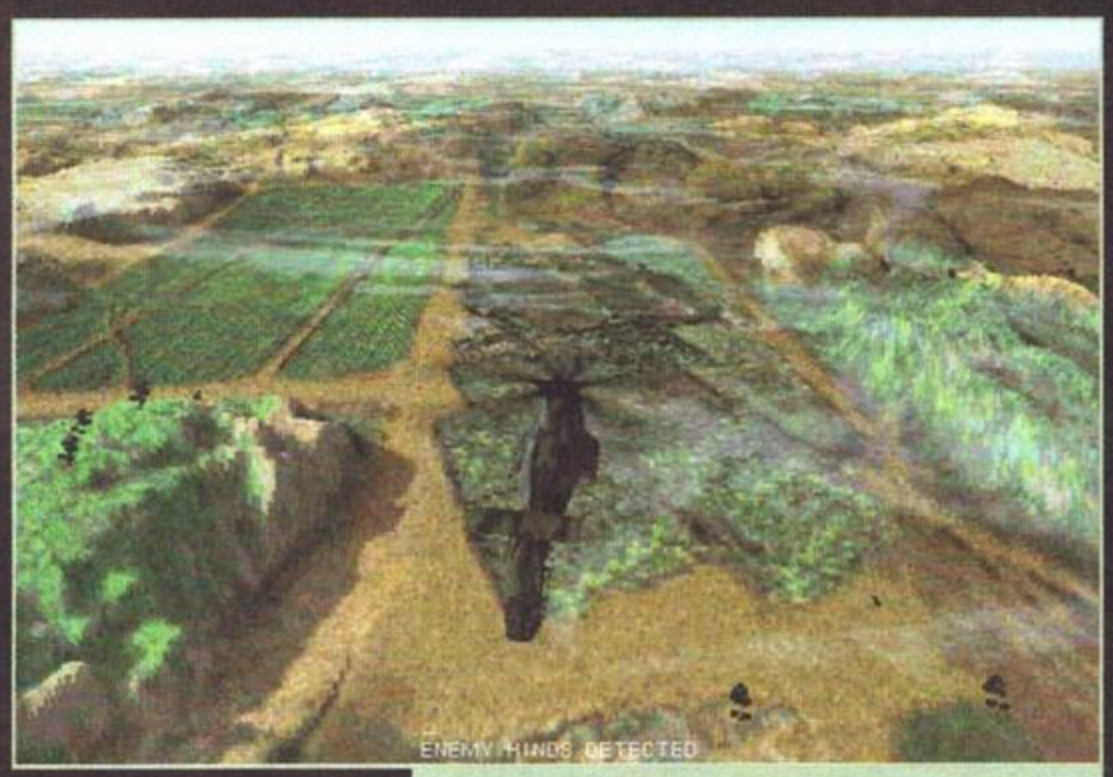
La qualità del terreno è sicuramente il vero fiore all'occhiello dell'engine denominato Voxel Space 2.

lamentarci, dal momento che vengono proposte alcune missioni nelle quali un istruttore, posto virtualmente al nostro fianco, ci fornisce le indicazioni necessarie per imparare le tecniche basilari di volo e il modo con cui servirsi dei sofisticati sistemi di puntamento del Comanche. Anche il manuale fa bene la sua parte, ma dal punto di vista dell'interattività delle missioni di training mi sarei aspettato qualcosa di più soddisfacente: in Apache Longbow la lezione non procedeva finché non compivamo esattamente la manovra richiesta, mentre in questo caso siamo lasciati un po' in balia del destino e l'apprendimento è agevolato quasi unicamente dal fatto che ci si può sbizzarrire contro bersagli di vario tipo, senza aspettarsi una reazione massiccia da parte loro.

Una volta completato il mini corso, siamo pronti per le quattro campagne, ciascuna delle quali è suddivisa in otto missioni. Non siamo pronti, invece, per l'autentica doppia mazzata che ci riserva gioco: anzitutto, analogamente a quanto avveniva con il primo Comanche, tutte le missioni possono essere giocate in ordine sparso e solo l'ultima di ciascuna campagna richiede il successo nelle precedenti sette. Ho più volte deprecato tale scelta dei programmatori, dal momento che moltissimi giochi vengono letteralmente rovinati da questo fatto: che senso ha sprecare sangue e sudore su una missione quando so già che posso andare oltre? Non si tratta di discorsi etici, ma di un concetto che mi fa imbestialire come pochi. Ma non è finita, ed è per questo che mi riferivo a una "doppia mazzata": gli scenari proposti sono discretamente convincenti dal punto di vista della trama, ma manca completamente il benché minimo filmato; inoltre, il briefing viene presentato in una delle più orribili schermate che abbia mai visto e nessuno si è preoccupato di rendere plausibili i combattimenti e illustrare le ripercussioni che la nostra azione provocherebbe... Insomma, parlare di campagna è realmente improprio e in realtà ci si trova alle prese con 32 singole missioni: d'accordo, so che se vinco questa battaglia il nemico perde qualche elicottero e una centrale elettrica, ma che sia costretto ad arretrare o ad adottare tattiche alternative me lo posso solo immaginare. È ora di finirla con un numero più o meno congruo di missioni precalcolate e "appiccicate" alla bell'e meglio fra loro: Eurofighter 2000 dovrebbe avere insegnato qualcosa. A onor di cronaca due delle campagne presenti sono la trasposizione per elicottero di quanto apparso in F-22 Lightning II e in teoria dovrebbe essere interessante cimentarsi nuovamente negli scenari da una prospettiva diversa (dico in teoria per il motivo su esposto).

Passiamo oltre e cominciamo col dire che, malgrado gli aspetti criticabili di cui ho parlato finora, l'engine Voxel Space 2 si rivela assolutamente strepitoso e la

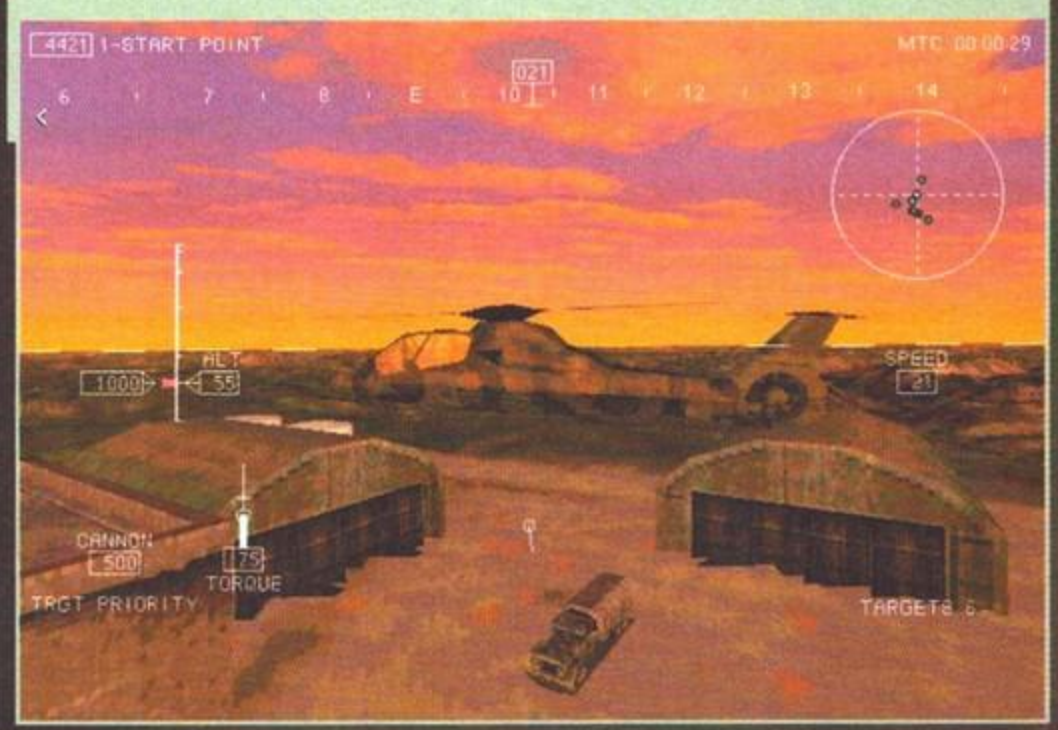
Questi simpatici radar non aspettano altro che essere rasi al suolo, ma per il momento ci stiamo preoccupando solamente di scattare qualche fotografia: come si dice, prima il dovere e poi l'aneddotica.



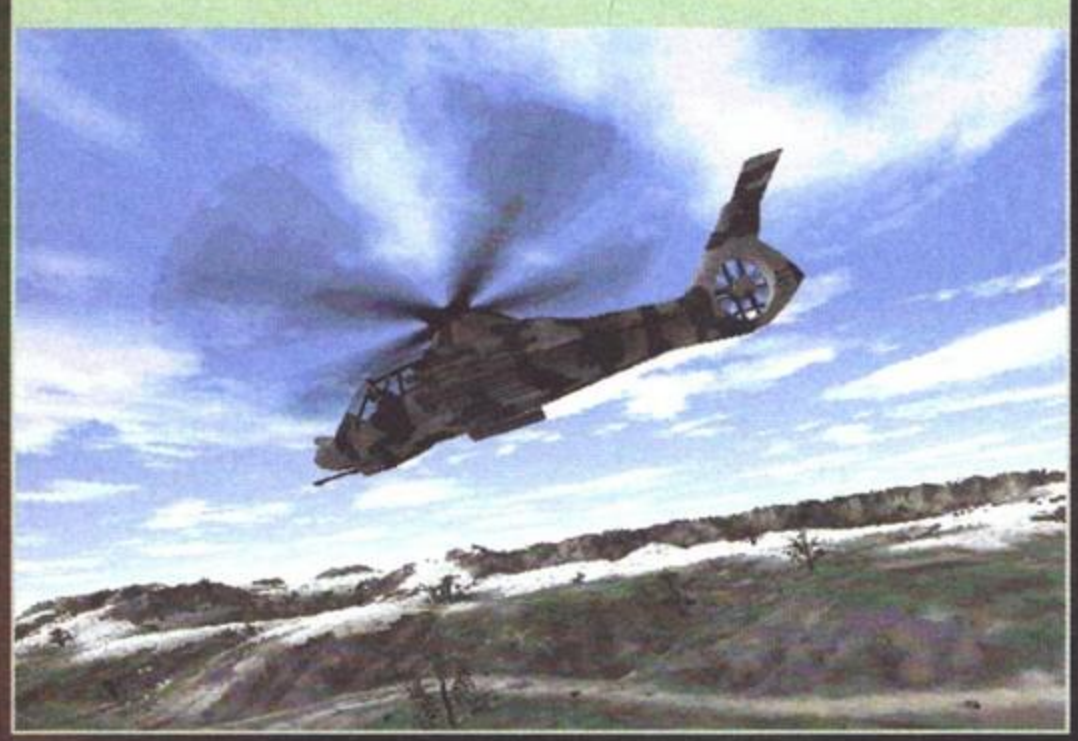
Abbiamo attivato una delle numerose visuali esterne per riprendere i campi coltivati, fra i quali, se non sbaglio, si nasconde inutilmente lo Svanoni in cerca di riparo.

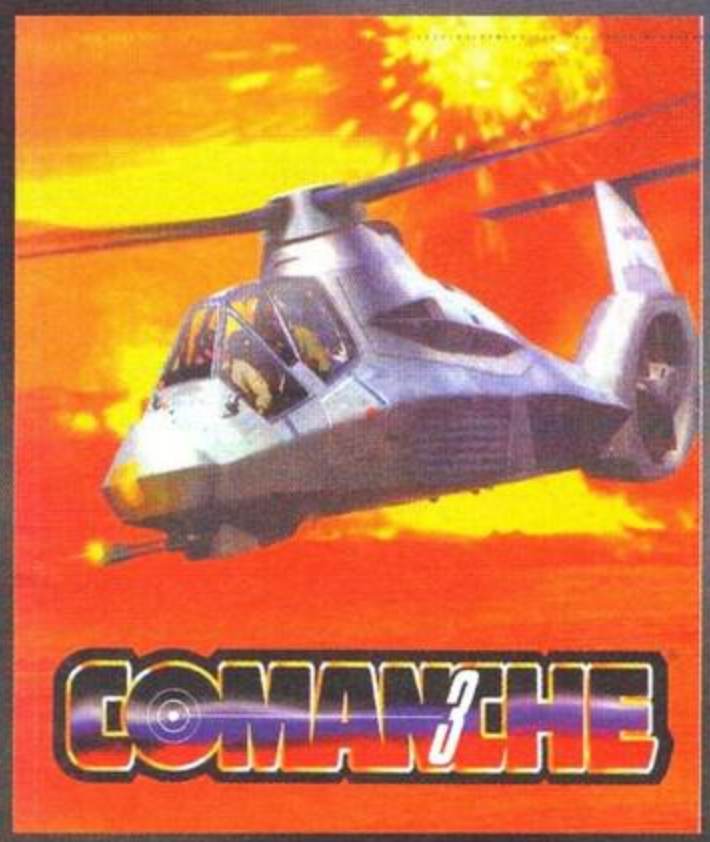
Durante le missioni notturne viene attivata la visuale agli infrarossi e lo schermo assume il tipico colore verdastro.

Ah, che bel tramonto! A vedermi non si direbbe, ma in realtà sono un romanticone (tranne nei momenti in cui mi inbesuisco)...



Non so cosa dire, per cui ne approfitto per informarvi che poco meno di dieci minuti fa la grande Inter si è assicurata l'ingresso in finale di coppa UEFA. Grandi!

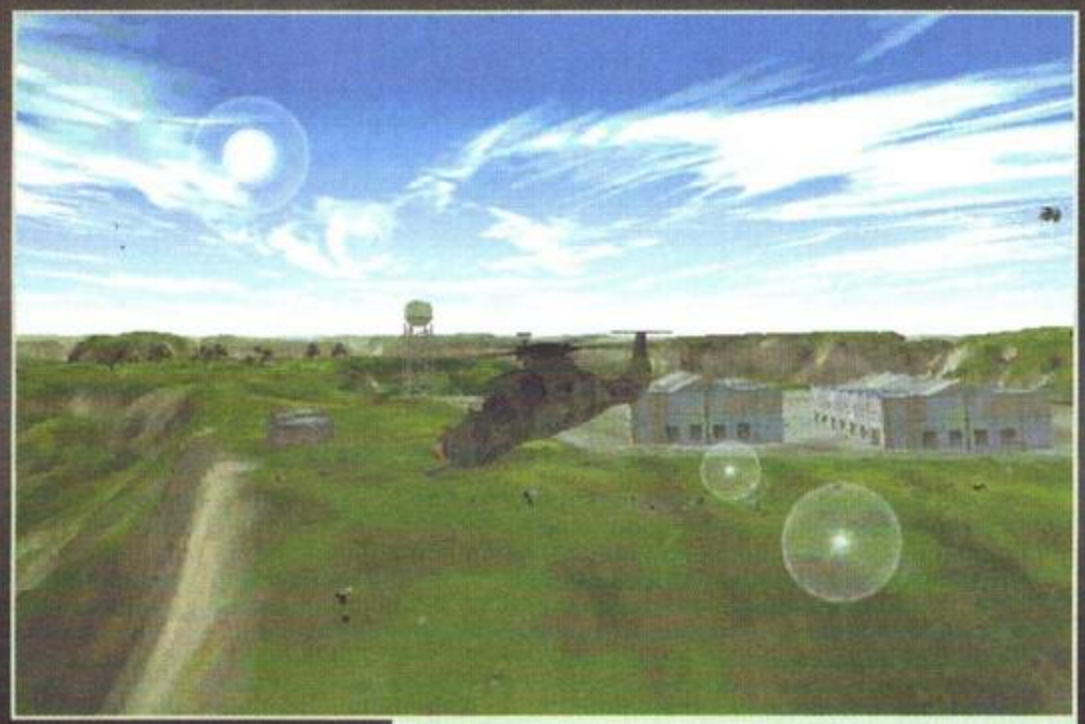




MARCH FOR REVENGE

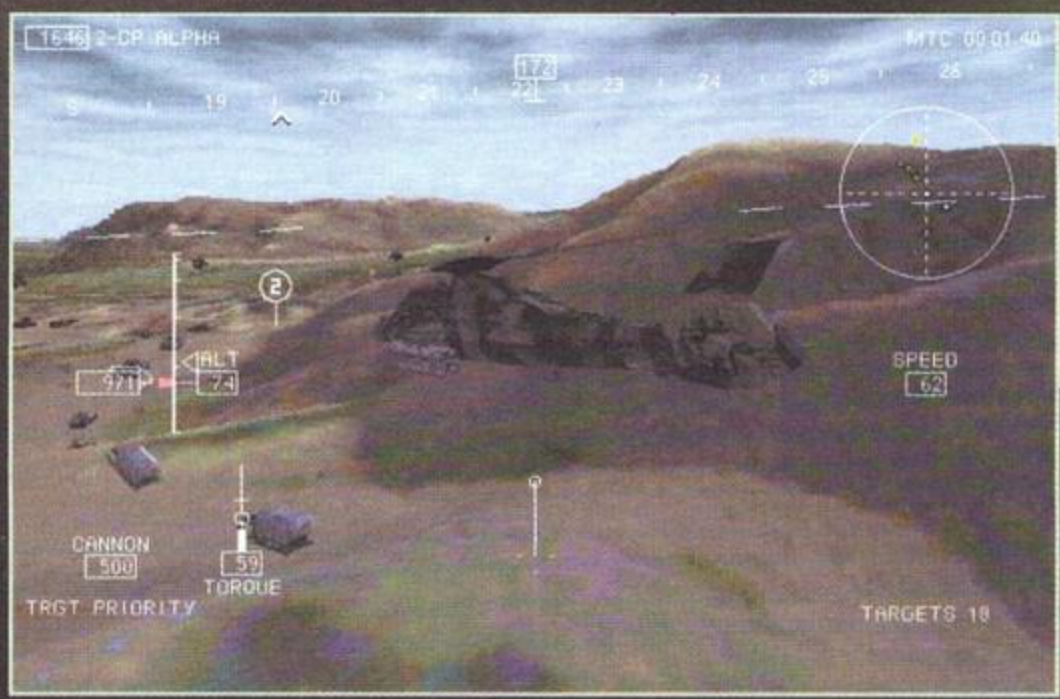
Trattandosi di un box assortito di consigli vari, immagino che alcuni di voi penseranno: "Ed ecco che quello sbruffone pretende di darci delle indicazioni". In effetti è proprio così, per cui tappatevi il naso e leggete quanto segue.
Anzitutto è bene chiarire subito una cosa: l'elicottero ha minori probabilità di un aereo di sopravvivere a un missile, per cui, considerando che nemmeno con un caccia sono rose e fiori, toglietevi dalla testa l'idea di fare gli eroi in un campo pieno di postazioni SAM; al tempo stesso, anche l'artiglieria non scherza e sebbene il Comanche possa resistere notevolmente alle pallottole, è chiaro che se presi di mira da tre torrette contemporaneamente non rimane nemmeno il tempo per un'imprecazione (neanche per la più breve)(e se lo dice Bossetti l'intenditore, c'è da fidarsi... NdSS). Pertanto, tutta la vostra azione deve essere impostata a non rivelare assolutamente la vostra presenza e per far questo non dovete fare altro che volare alla quota più bassa possibile e sfruttare le asperità del terreno in modo da frapporre sempre qualcosa fra voi e il nemico. Più facile a dirsi che a farsi: anzitutto, volare a un'altezza variabile fra i 30 e i 70 piedi è quanto di più pericoloso si possa pensare, e anche attivando lo stabilizzatore automatico dell'altezza qualche problema rimane comunque, sia perché in caso di manovre brusche lo stabilizzatore si disattiva automaticamente per non forzare troppo i limiti strutturali dell'elicottero, sia perché qualche calo di quota capita sempre. Inoltre, l'altezza calcolata è sempre quella al livello del mare, quindi dovete fare attenzione a colline e promontori vari e servirvi sempre di uno dei riquadri di cui è composta la strumentazione, che vi segnala pericoli in avvicinamento.
Non sempre ci sono dei promontori, sebbene gran parte delle missioni sia organizzata in modo che sia sempre possibile una tattica "intelligente"; tanto per cominciare, scordatevi i waypoint preimpostati, che nella maggior parte dei casi vi conducono direttamente verso il fuoco nemico. Cercate sempre di aggirare la posizione: se riuscite a prendere un elicottero o qualche carroarmato di sorpresa, avete eccellenti probabilità di successo. In ogni caso non sognatevi di gettarvi allo sbaraglio contro un cospicuo numero di unità, perché questa operazione conduce invariabilmente al disastro (a meno che non abbiate una fortuna paragonabile alla mia dell'altra notte quando, avendo praticamente perso "mezza gamba" con Max al consueto torneo notturno, si è incartato il Playstation a due gare dalla fine, consentendomi di tenere in saccoccia la pecunia).

La colonna di carroarmati è stata mandata allo sbaraglio, per cui tocca al vecchio Bossetti rimediare alla situazione. Cosa non si fa per tirare a campare...

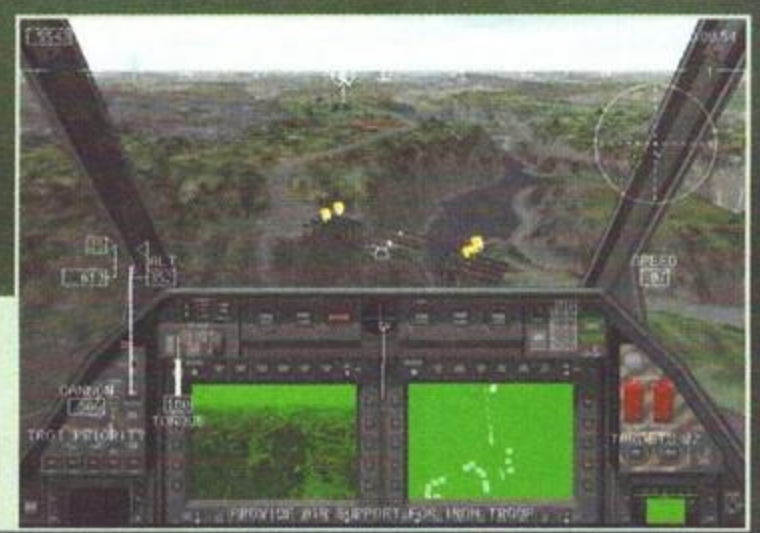


Voilà (si pronuncia "vualat", alla Bossetti), ammirate la qualità degli edifici e tutto il resto...

qualità della grafica è probabilmente la migliore mai vista finora in un simulatore di volo: grazie alle eccellenti texture con cui è ricoperto il terreno, spesso si fa davvero fatica a distinguere le immagini da fotografie tratte dalla realtà.
Come ho già detto, pilotare il Comanche non è certo un'impresa facilissima, ma a tal scopo vengono in aiuto due modalità di volo (la prima dedicata ai principianti, la seconda ai giocatori più esperti), ciascuna delle quali mette a disposizione notevoli facilitazioni che risulteranno praticamente indispensabili nei primi tempi. Oltre al limitatore automatico della cloche, che impedisce di compiere pericolose manovre che eccedano i limiti strutturali dell'elicottero, è altresì possibile stabilire direttamente l'altitudine alla quale si desidera volare, cosa questa che agevola notevolmente il compito del pilota altrimenti proibitivo per molti. Dal punto di vista della dinamica dei combattimenti, inquadrare un bersaglio e aprire il fuoco è un'operazione semplicissima e il sistema di puntamento computerizzato mette a disposizione tre differenti modalità: la prima, denominata Cycle, pone gli oggetti rilevati in ordine sequenziale; la seconda, chiamata Priority, ordina i bersagli in base al criterio della pericolosità decrescente, mentre la terza, definita Hold, consente lanci in sequenza ravvicinata (con i missili che si orientano automaticamente sul bersaglio successivo nel caso in cui il loro target venga distrutto mentre si trovano in volo) ed è l'ideale per le imboscate o le situazioni particolarmente affollate. I missili Hellfire e gli Stinger sono i più facili da lanciare, ma se vogliamo avere qualche probabilità di sopravvivere anche nelle missioni più complesse dovremo imparare a utilizzare le granate le quali, non essendo guidate, richiedono una grande precisione di tiro e, conseguentemente, una gran pratica. Va comunque sottolineato che, altro punto negativo del gioco, non è possibile scegliere l'arsenale con cui affrontare le varie missioni, per cui è opportuno elaborare prima del decollo una strategia che si adatti alla meglio alla dotazione che ci viene assegnata.
In cosa consistono le missioni? Invariabilmente ci vengono assegnati degli obiettivi che devono essere raggiunti mediante la distruzione di parte dell'esercito nemico e a questa azione è collegata talvolta la difesa di postazioni o di unità alleate, la distruzione di una base avversaria e via dicendo. Avendo giocato praticamente tutte le missioni, posso affermare che ne ho trovata qualcuna non certo all'altezza della



Date un'occhiata al cielo: è o no stupefacente (cioè, tipo, c'hai moneta? NdSS)?



Lo Svanoni, prima di darsi alla fuga, è riuscito a sabotare quel ponte e in questa missione dovremo dargli la caccia senza pietà.

COMANCHE A RAPPORTO

Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche: con questo nome si è voluto chiamare il più potente elicottero da combattimento mai concepito, notevolmente superiore al pur formidabile Apache. Le doti di questo "mostro" sono impressionanti: anzitutto è stata implementata la tecnologia stealth tipica degli aerei a reazione, per cui quando il velivolo viene "colpito" da un segnale emesso da un radar, le onde hanno la tendenza a deflettersi piuttosto che a riflettersi. L'emissione di calore proveniente dal motore è ridottissima per mezzo di un sofisticato sistema di raffreddamento dei gas di scarico, per cui i missili a ricerca calorica hanno le loro belle preoccupazioni quando si trovano dietro a un Comanche.
Grazie ai sofisticatissimi sensori (e ai sistemi di puntamento computerizzati) la necessità di portarsi a ridosso dei bersagli è molto ridotta e il mezzo può colpire dalla media distanza in tutta tranquillità, praticamente celato agli occhi del nemico.
Insomma, non si scherza affatto ed è per questo che entro il 2000 l'elicottero entrerà a far parte dell'esercito americano in quantità massicce, sostituendo tutti i modelli di età superiore ai trent'anni.

Ecco un bel po' di costruzioni (amiche) con cui fare pratica nel lancio delle granate: non ci sempre ci si può affidare ai comodissimi missili Hellfire!

situazione, sia dal punto di vista della complessità che della facilità. Quello che intendo dire è che riuscire a riprovare la stessa missione una ventina di volte nel giro di un'ora mi ha dato più l'impressione di trovarmi alle prese con uno shoot'em up piuttosto che con un simulatore (e tenete presente che, alla fine, per portarla a termine mi ci sono voluti 7 minuti: quindi il cospicuo numero di tentativi non è dovuto al fatto che mi facessi ammazzare al primo colpo).

La strumentazione posta sui pannelli dell'elicottero è abbastanza fittizia, ma le indicazioni che provengono dal resto dello schermo sono decisamente complete.

In ogni combattimento ci viene messo a disposizione un elicottero alleato, che se la cava egregiamente a patto che gli assegniate in continuazione degli obiettivi (diversamente sembra battere un po' la fiacca); talvolta capita anche di avere a disposizione un intero squadrone, ma levatevi dalla testa l'idea di poter impartire ordini a chicchessia: consideratevi dei semplici piloti e abbandonate manie di grandezza. In parole povere: non pensate di coordinare l'azione in modo spettacolare.
Il discorso cambia notevolmente qualora si decida di giocare con qualche amico o semplice sconosciuto in carne e ossa (grazie Internet): anzitutto, nel caso in cui si sia in due, è impagabile il divertimento garantito dal giocare le stesse trentadue missioni con un alleato umano; solitamente le missioni dedicate al multiplayer sono differenti, ma io non ho mai apprezzato questa impostazione: certe situazioni, nell'ambito delle battaglie, si risolvono splendidamente con delle tattiche che da soli è impossibile da attuare, essendo il nostro socio computerizzato praticamente incollato dietro a noi per tutta la durata del combattimento. Inoltre, scambiarsi messaggi e idee durante la battaglia è una delle cose più divertenti in assoluto (ed è anche per questo che aspetto con ansia X Wing vs Tie Fighter) ed è sempre interessante imprecare contro l'amico nel caso in cui un ausilio umano si riveli meno prezioso del previsto. Se invece volete sbizzarrirvi in un head to head, sappiate che sono stati progettati quattro scenari appositamente per voi.

Se non sbaglio in questa missione dobbiamo proteggere il convoglio che sta partendo giusto in questo momento... All'opera!

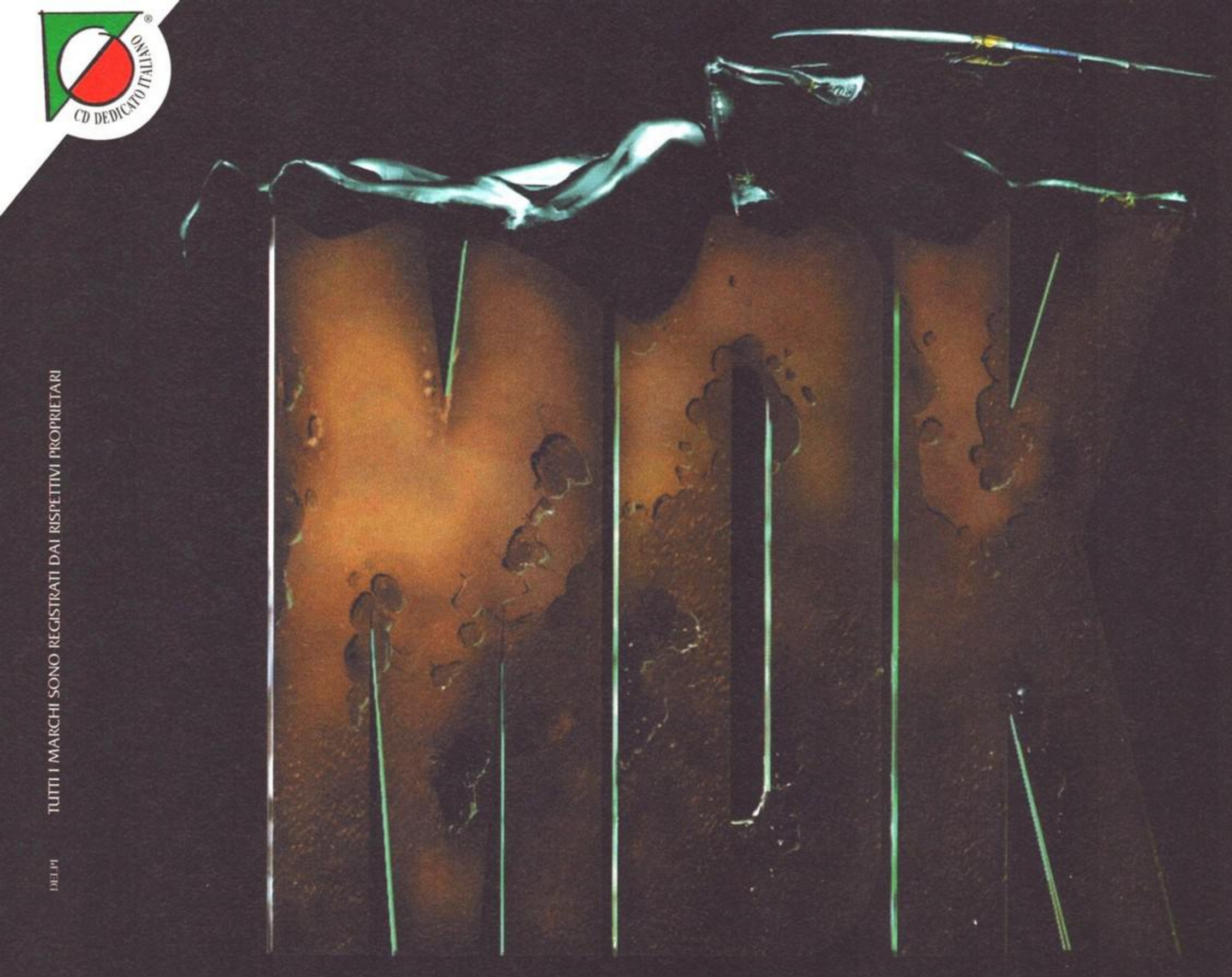
Mauro "è veramente incredibile" Bossetti

PC

Chiariamo subito una cosa: dal confronto diretto con Apache Longbow questo Comanche 3 non ne esce benissimo, sebbene in qualche aspetto risulti superiore. Partendo dagli aspetti positivi, citiamo anzitutto la splendida grafica in SVGA (che richiede almeno un P133) e il massiccio supporto al multiplayer, qualcosa di mai visto nell'ambito dei simulatori di volo (mi riferisco anche alla possibilità di giocare le trentadue missioni proposte a fianco di un alleato in carne e ossa).
Dal punto di vista della giocabilità direi che non abbiamo proprio da lamentarci e Comanche 3 implementa tutto ciò che ci si deve aspettare da un simulatore d'elicottero: pilotare il mezzo non è un'impresa proibitiva e neppure troppo semplice, non si deve impazzire con sequenze di comandi impartibili da tastiera, il gioco risulta molto immediato e il divertimento è garantito anche dopo qualche minuto di pratica.
D'altro canto ci sono anche molte magagne, e in tutti gli aspetti che illustrerò ora il capolavoro dei Jane's prevale nettamente: anzitutto molte missioni mi sono sembrate troppo scarne (nel giro di tre minuti o riuscite a sopraffare tutti i nemici o vorrà dire che loro avranno avuto la meglio) e, non essendo impostabile il livello di difficoltà, non abbiamo potuto fare altro che chinare il capo e adeguarci. Inoltre, ma di questo ne ho già parlato abbondantemente nel corso dell'articolo, il background del gioco è ridotto all'osso e mancano del tutto filmati o semplici testi che illustrino l'andamento delle campagne. Ripeto: sembra quasi di trovarsi alle prese con trentadue missioni completamente slegate fra loro.
Anche l'impossibilità di modificare l'arsenale a propria disposizione, come pure di impostare waypoint differenti da quelli predefiniti (che spesso, se seguiti pedissequamente, portano al massacro) dà un senso di rigidezza dello schema di gioco.
Tanto per completare il paragone con Apache Longbow, con Comanche 3 ci sogniamo sia le decine di filmati illustrativi dei vari mezzi presenti, sia le tonnellate di schermate che costituiscono una vera e propria enciclopedia bellica.
Fateci caso: gran parte dei difetti che affliggevano F-22 Lightning II sono presenti anche in Comanche. Con tutto questo non voglio dire che il titolo della Novalogic non sia comunque un ottimo gioco, ma a dire il vero con qualche tocco in più si sarebbe forse potuto ottenere una pietra miliare del settore.

HARDWARE

Sono richiesti il sistema operativo DOS o Windows 95 (ma è di gran lunga preferibile il primo dal punto di vista delle prestazioni), 16 mega di memoria, un CD ROM a doppia velocità (malgrado il manuale consigli caldamente un 4X, ritengo che il mio 2X si sia comportato più che bene) e un P166 per godersi la SVGA a 640*480. Il mio P120 mi ha garantito una fluidità eccezionale con la risoluzione 400x300 impostata al massimo dettaglio, ma eliminando cielo e texture varie dovreste poter giocare alla 320x200 anche con un DX2/66.



è

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 1X,
PENTHIUM.

£ 99.900

Interplay™

Numero Verde
167-821177

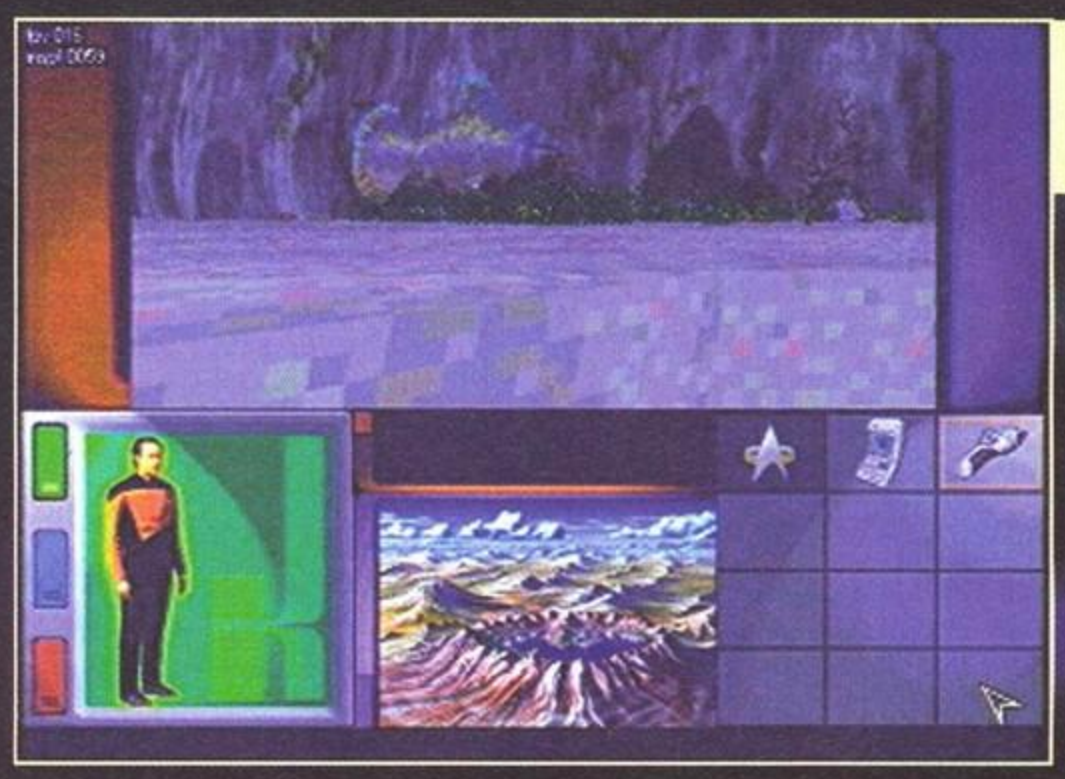
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

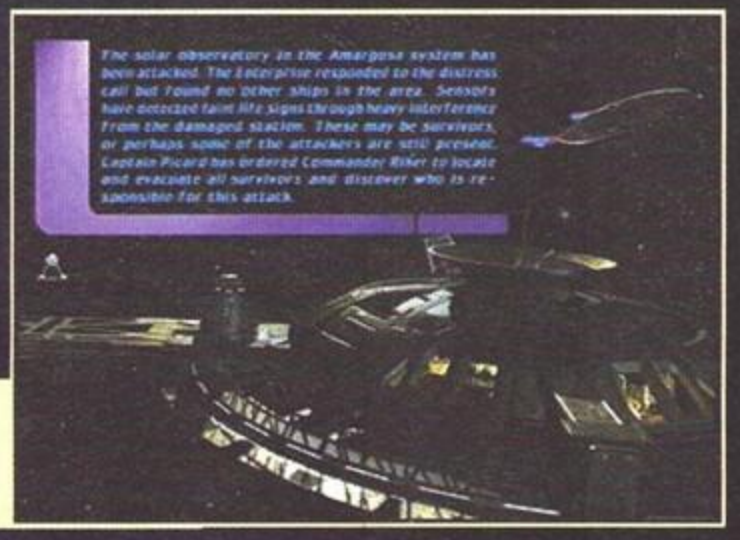
REVIEW

Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi della nave stellare Enterprise. La sua missione: salvare l'universo dai piani di un pazzo scatenato (?). Per andare là, dove nessun Nexus è mai giunto prima...

STAR TREK
GENERATIONS



Data, per essere un androide, se la cava decisamente bene sott'acqua!

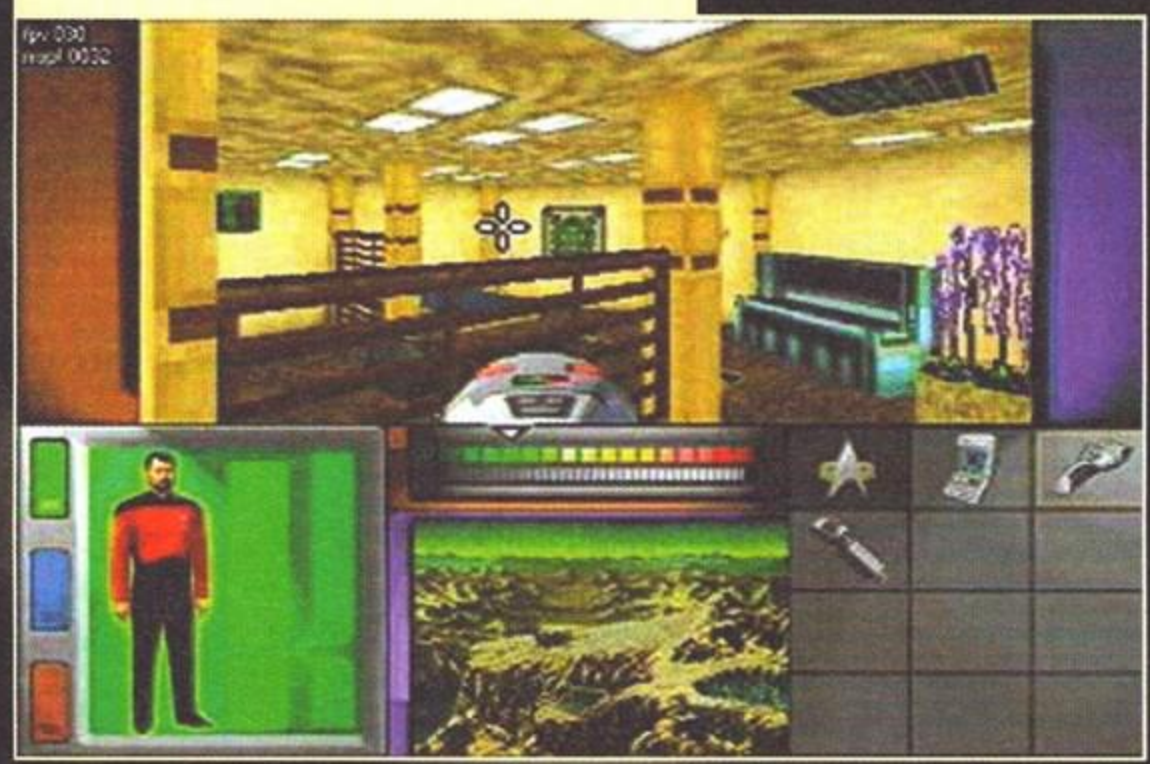


Ogni missione verrà brevemente riassunta in schermate come questa....

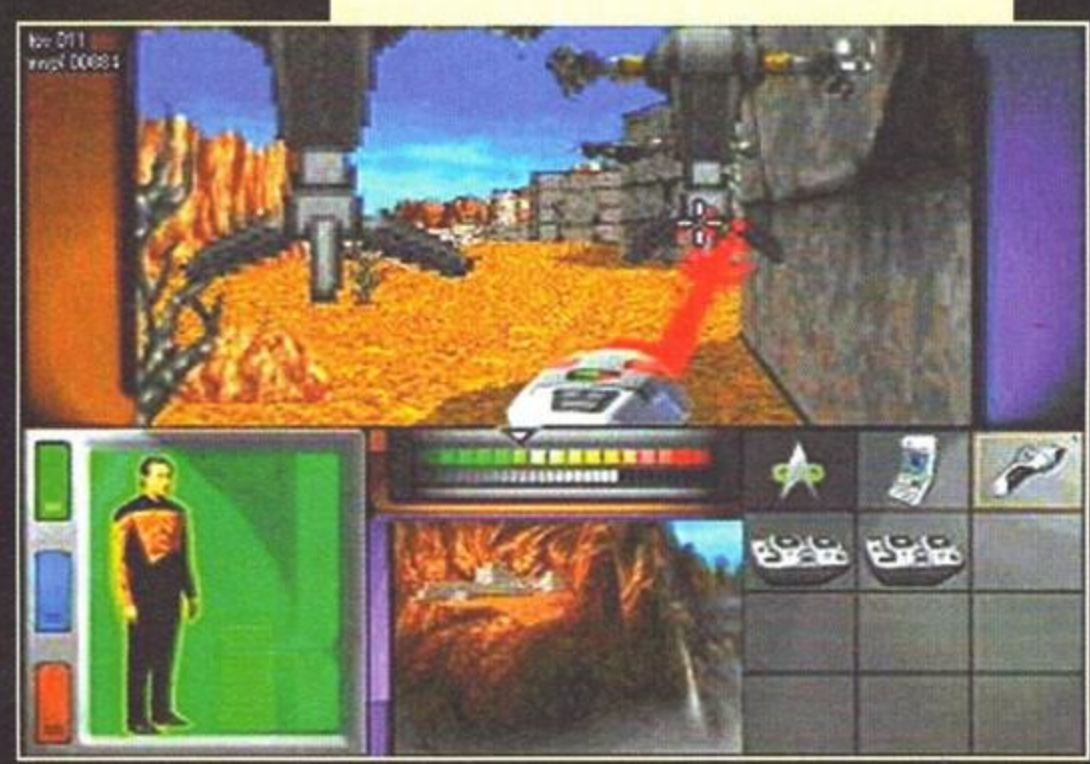
Alzi la mano chi non ha MAI sentito parlare di Star Trek. Bene, bene, vedo che siete in pochi, quindi non mi soffermerò in ulteriori spiegazioni (eventualmente date un'occhiata al box relativo alla saga di ST per sapere come aggiornarvi, razza di ignoranti che non siete altro!).
Mi basta dirvi che non è una specie di campeggio in cui si beve solo brodo ("Star" trekking... bah, che battutaccia), né un'amena agenzia di viaggi (dai costi "alle stelle"...), ma una delle saghe fantascientifiche più vaste e complete (per non dire LA saga fantascientifica per eccellenza, senza offesa per il Simonetti e tutti gli altri fan di Star Wars) della storia del piccolo e del grande schermo.
Protagonista indiscussa di gran parte delle avventure narrate sotto al marchio ST è la mitica Starship Enterprise, l'ammiraglia della Federazione unita dei pianeti. Sebbene nell'arco degli anni (a proposito: stiamo parlando del XXIV secolo, mica di dopodomani) il nome Enterprise sia stato tramandato ad astronavi sempre più avanzate, ovviamente affidate a equipaggi differenti, solo due Enterprise sono entrate nella leggenda (anche perché sono le uniche cui sia stato dedicato un telefilm): la prima Enterprise A, capitanata dal quel gran panzone di James T. Kirk, e la più recente Enterprise D, ai comandi del capitano "crapa pelata" Jean-Luc Picard. Ora, tra i viaggi della prima e quelli della seconda sono passati circa 80 anni, ed è quindi impossibile che i due capitani si possano incontrare, giusto? Sbagliato! E qui ve ne daremo una spiegazione abbastanza logica, senza però raccontare tutta la trama del film (come, quale film? Generations, ovvio no?) dal quale è stato tratto questo tie-in (o trasposizione, o adattamento, checché nè vogliate dire). Orbene, facciamo una salto indietro nel tempo, più o meno all'ultima apparizione pubblica del buon J.T. Kirk.
Siamo sul ponte della neonata Enterprise B, guarda caso al viaggio inaugurale della stessa. A bordo oltre al nuovissimo equipaggio e a una folta schiera di

Quei puntini verdi che vedete sullo schermo non sono molto amichevoli... Phaser Romulani, forse?

Il comandante Riker non si trova a suo agio... Che stia cercando un bagno?



Quei "tricicli" volanti metteranno a dura prova la vostra pazienza...



giornalisti, ci sono anche, nella veste di ufficiali in congedo, tre mitici eroi della prima Enterprise: Kirk, il mitico Montgomery "Scotty" Scott e Pavel Andreivich Chekov. Tutto sembra andare per il verso giusto, fino a quando un messaggio di soccorso raggiunge l'allegra banda intenta a festeggiare i primi passi della nuova astronave: è una nave di El-Auriani (un popolo scampato all'estinzione e che quindi vagabonda in giro per l'universo), che chiede soccorso perché una strana tempesta elettromagnetica mette in serio pericolo l'integrità della stessa. Essendo l'Enterprise l'unica nave nei paraggi, il nuovo capitano decide di rispondere alla richiesta di aiuto, senza poter sapere che anche la sua nave sarà coinvolta nella tempesta e che per uscirne si renderà necessario un intervento manuale su alcuni dispositivi di bordo. Chi altri se non l'impavido Kirk poteva proporsi per la pericolosa missione? Il fato vuole che nonostante la buona riuscita dell'operazione, un "fulmine" scaturito dal Nexus (questo il nome della tempesta elettromagnetica) colpisca in pieno la sezione in cui stava operando Kirk (quando si dice a

Questo "coso" sembra decisamente voler approfondire l'anatomia del nostro caro androide...

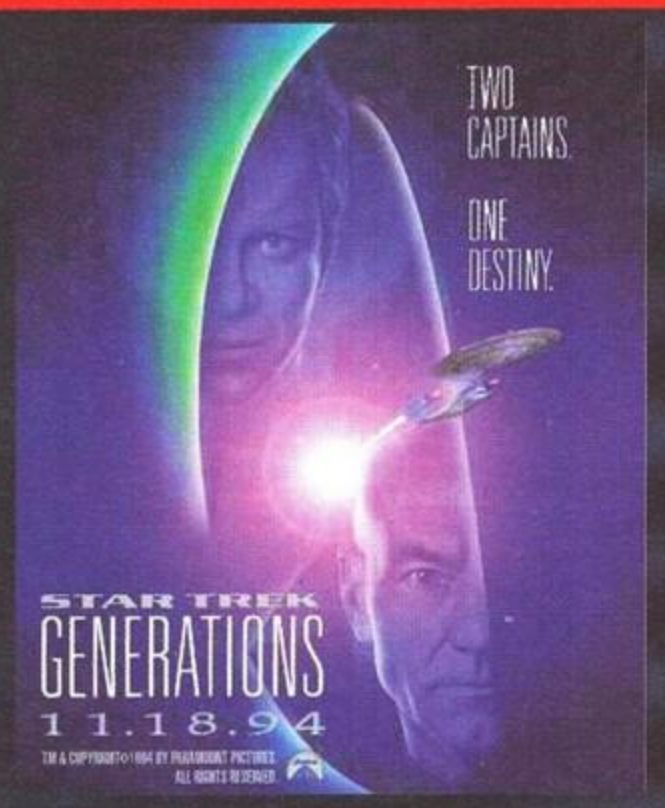
volte la fortuna...): il risultato dell'avvenimento verrà riportato sui diari della federazione come l'ultima missione del prode capitano, misteriosamente deceduto durante il salvataggio degli El-Auriani.
Passano gli anni (e 80 son lunghi...), e siamo a bordo della Enterprise D: il capitano Picard riceve una richiesta d'aiuto da parte della base stellare del sistema solare Amargosa. La base non rappresenta un

Ecco il risultato di una "phaserata" alla massima potenza... Che brutta fine...

obiettivo strategico, quindi non si capisce quale possa essere la causa di quest'attacco e, soprattutto, chi sia il responsabile. La soluzione arriva proprio durante una ricognizione: il caro dottor Soran (uno degli El-Auriani salvati dall'incidente del Nexus) sta cercando di distruggere il sole di Amargosa. Perché, vi chiederete? Mah, semplicemente perché il Nexus è ricomparso in quest'angolo della galassia (appare appunto ogni circa 80 anni), e Soran è intenzionato a modificarne la rotta (distruggendo tutti i soli per cambiarne la traiettoria), in modo da poter rientrare in esso. Pare infatti che il Nexus sia una specie di paradiso atemporale, dove l'ambiente che circonda chiunque vi entri diventi esattamente come nei sogni dell'individuo. Chi non vorrebbe ritornare in un posto così? In pratica a nessuno dispiacerebbe se Soran volesse semplicemente spararsi dentro al Nexus (fatti suoi...), ma se per realizzare questo progetto è disposto a sacrificare interi sistemi solari (tanti sistemi solari = troppi miliardi di esseri viventi), alla federazione iniziano a girare i "motori di curvatura"...
Come avrete capito da questo mini-riassunto, il compito assegnato a Picard e all'intero equipaggio dell'Enterprise D è abbastanza complicato: scoprire il progetto di Soran, prevedere le sue mosse e infine impedirgli di portare a termine il terribile piano.
Generations è il primo gioco ispirato a Star Trek nel quale prevalga nettamente l'elemento azione a quello avventuroso-strategico. Fin dalla prima missione, infatti, saremo chiamati a vestire i panni di uno degli ufficiali di plancia della 1701-D, scelto per le sue particolari capacità direttamente dal buon Picard (che, come ben saprà chi ha visto il film, entrerà in azione solamente alla fine, insieme a una altra personcina caduta misteriosamente in una perturbazione elettromagnetica mentre gli esplodevano i bottoni della giacca... Io non vi ho detto niente, però...) tramite la sezione cartografica nella quale, coadiuvato da Data, potrà esaminare l'evolvere della missione e scoprire interessanti informa-

STAR TREK UNIVERSE

Parlare di Star Trek e dei mille volti di un universo così complesso (probabilmente IL PIÙ complesso assieme all'altrettanto epico Star Wars) in poche righe non é certo un compito facile.
Da quando il genio di G. Roddenberry (questo il nome del "padre" di ST) nel lontano 196? ideò la prima serie (ST e basta, per gli amici TOS the Original Series), ne é passata di acqua sotto i ponti: basti pensare che a tutt'oggi esistono ben 4 telefilm e ben 8 lungometraggi. Sicuramente fondamentale per lo sviluppo del Trek Universe é stato il notevole successo della seconda serie televisiva, quella Next Generation (TNG), che é ancora possibile vedere in televisione su Italia Uno a orari improponibili (dovreste beccarla verso le due di notte dal Lunedì al Sabato, ma il suddetto orario è spaventosamente esposto a variazioni nell'ordine delle decine di minuti se non peggio...) e che ha riportato in auge alla fine degli anni ottanta la galassia popolata da Federazione (i "buoni"), Klingon (gli alleati "scomodi") e Romulani (i "cattivi"). Dopo ben sette stagioni (in pratica sette anni di trasmissione televisiva quasi interrotta), TNG é terminata, ma altre serie hanno subito preso il suo posto nel cuore dei trekkers. Deep Space 9, ad esempio, é un telefilm ambientato su una base spaziale governata da federali ma gestita da una popolazione appena uscita da una lunga tirannia (e quindi ripropone il tema delle guerre razziali e dello sfruttamento dei deboli con tutto quello che ne consegue). La serie gode ancora oggi di un buon riscontro e in Italia é stata presentata un anno fa su Rai 3 (e ancora oggi non si sa se mai verrà ripresa la trasmissione: inutile dire che noi aspettiamo fiduciosi ma un poco infoiati...). Ultima, ma solo per una questione temporale, la serie Voyager rappresenta un ritorno alle origini. Narra le vicende della omonima nave stellare che, dopo essersi persa a più di 70 anni di viaggio dai confini della Federazioni, cerca disperatamente un modo per fare ritorno a casa. Di quest'ultima é disponibile solamente un cofanetto (pubblicato dalla CIC Video), contenete due videocassette: la puntata "pilota" e i primi due episodi.
Passando ai film, oltre ai primi cinque dedicati alle vicende di Kirk e compagnia bella (per chi non lo sapesse, é il capitano della prima Enterprise) ne esiste un sesto chiamato Generazioni, dal quale é stato tratto il videogioco recensito in queste pagine, e addirittura un settimo (Primo Contatto) che ha fatto capolino nelle sale cinematografiche di tutta Italia appena qualche mese fa (in pratica a febbraio o giù di lì).
E fin qui ho parlato solamente delle serie televisive e dei film, ma la lista di prodotti "Trekkiani" potrebbe sembrare quasi infinita se aggiungessimo le decine di libri, le serie a fumetti e tutti i gadget che sono la gioia dei trekkers di tutto il mondo (e che in Italia sono capeggiati dallo STIC, lo Star Trek Italian Club), se non che lo spazio a mia disposizione, al contrario delle immenso universo in cui ST é ambientato, é molto limitato sono costretto a terminare qui.
E via, per andare "la dove nessun trekker é mai giunto prima..."



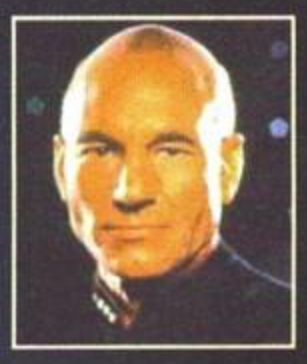
Ehi sì, ragazzi, una missione ci porterà a combattere proprio sopra la "nostra" Enterprise...

Centro al primo colpo! E pensare che io stavo mirando alla sporgenza del muro...

UFFICIALI GENTILUOMINI

L'equipaggio della U.S.S. Enterprise 1701-D è ormai entrato nella leggenda di Star Trek. In ST:Generations avrete più di un occasione per vestire i panni di questi indomiti paladini della Federazione, quindi mi sembra cosa buona e giusta offrirvi un piccolo profilo per ogni "ufficiale di plancia" della mitica astronave di classe Galaxy.
"Lcars Interface Loaded... Retreaving Enterprise-D Crew Informations... Please Stand By..."

CAPITANO JEAN-LUC PICARD
Il Capitano Jean-Luc Picard è il grande condottiero a capo della Ent-D. Amante della storia, della filosofia e dell'archeologia, non perde occasione per dimostrare le sue incredibili capacità di comando, che unite alla fama di diplomatico lo rendono uno dei più grandi capitani della flotta stellare di sempre, secondo solamente al mitico James Tiberius Kirk. Nonostante più volte gli sia stato proposto una promozione ad Ammiraglio, Picard ha sempre rifiutato per non lasciare la "sua" nave e, soprattutto, perché preferisce l'esplorazione spaziale agli incarichi a terra. E' in confidenza con Guinan, la barista El-Auriana che ha già sperimentato l'ingresso nel Nexus.



COMANDANTE WILLIAM T. RIKER
Il primo ufficiale (detto anche Numero Uno) dell'Enterprise. Un uomo fedele al proprio incarico (e in particolare al proprio capitano), emotivo e a volte impulsivo, ma sempre e comunque severo e rispettoso dei regolamenti. Anche Riker è stato più volte proposto per una promozione a Capitano, ma queste offerte sono sempre state rifiutate dal primo ufficiale dell'Enterprise per rimanere al fianco di Picard (e aspettare il momento del suo abbandono per diventare a sua volta Capitano della nave stellare).

TENENTE COMANDANTE DATA
Data è un essere estremamente singolare. Nato dall'inventiva del professor Soong (suo "padre") come terzo esperimento di androide perfettamente funzionante, Data è entrato nella Federazione e ha guadagnato i gradi come un qualsiasi altro essere vivente (e come tale viene trattato in base a quanto stabilito dalla Corte Federale). Dotato di una potenza di calcolo incredibile e di doti atletiche invidiabili (è molto forte e può facilmente saltare fino a dieci metri d'altezza senza problemi), Data ha da poco installato un chip emozionale che gli permette di provare emozioni come un comune essere umano (ed è questa la sua massima aspirazione).

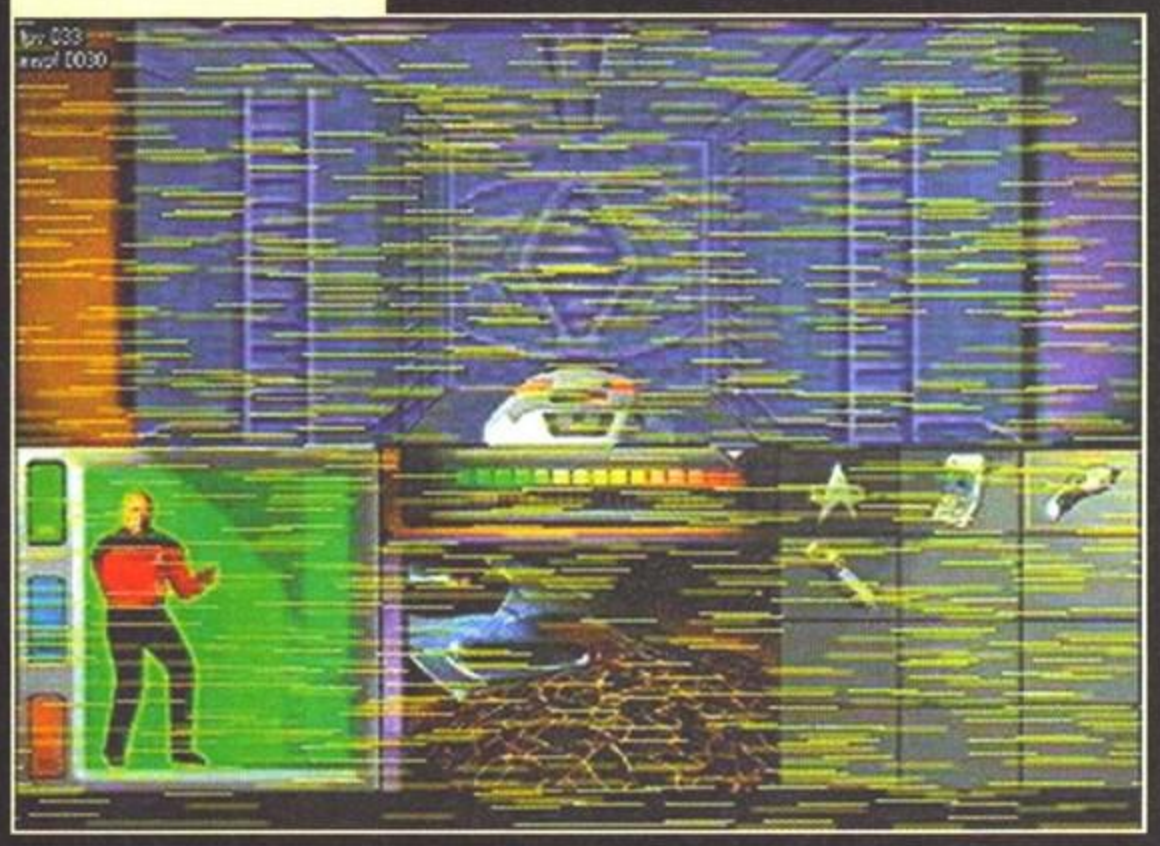
TENENTE COMANDANTE WORF
Worf è il Capo della Sicurezza e l'Ufficiale strategico dell'Enterprise. Come tutti i Klingon è un valoroso e impavido guerriero, e il suo onore è pari solamente al proprio coraggio. Spesso fin troppo desideroso di attaccare un vascello nemico (non si contano le volte che ha suggerito al capitano Picard o al comandante Riker un attacco improvviso come migliore soluzione del conflitto), è anche il primo Klingon a essersi graduato all'Accademia della Flotta Stellare.

TENENTE COMANDANTE GEORDI LA FORGE
Geordi La Forge è l'ingegnere capo della 1701-D. Nato cieco a causa di una rarissima malattia (che impediva ai trattamenti standard risultati rilevanti), all'età di cinque anni è stato interfacciato con un visore che gli permette di percepire tutte le emissioni del campo elettromagnetico (dalla luce ai raggi ultravioletti).Considera Data il suo migliore amico, ma in generale è cordiale e fedele a tutti.

UFFICIALE MEDICO BEVERLY CRUSHER
Beverly Crusher è la responsabile dell'infermeria e della salute di tutto l'equipaggio dell'Enterprise. Ha un rapporto molto speciale col capitano Picard (molto amico del defunto Jack Crusher, suo sottoposto ai tempi della U.S.S. Stargazer e marito di Beverly) e col Guardiamarina Wesley Crusher, che per un certo periodo di tempo è stato il timoniere dell'Enterprise.

CONSIGLIERE DEANNA TROI
Il consigliere Troi è la psicologa di bordo dell'Enterprise. Grazie alla sua metà Betazoide (ereditata dalla madre Lwaxana Troi, della quinta casa di Betazed) ha particolari capacità empatiche che gli permettono di ascoltare i sentimenti e gli stati d'animo altrui anche a una certa distanza. Laureata in psicologia, in accademia ha conosciuto (e per un certo periodo di tempo vi ha condiviso una relazione) il comandante William T. Riker.

Effetto teletrasporto: in alcuni casi, se vi doveste trovare in difficoltà, verrete automaticamente riportati sull'Enterprise...



zioni su pianeti e/o sistemi stellari, nonché impartire ordini di spostamento e altre faceziucole varie.
Anche se il titolo comprende alcune sezioni di combattimento stellare (del quale vi parlerò in seguito), nonché un vasto repertorio di filmati di raccordo tra i vari "capitoli", le missioni in prima persona (si offende qualcuno se dico "alla Doom"?) sono le più complete e interessanti di tutto il gioco.
In queste missioni (dodici in tutto), avremo la possibilità di comandare il membro di turno (ehi ehi ehi... cosa avete capito, maliziosi!) grazie a un pannello che riassume tutte le caratteristiche del giocattolino in dotazione alla Federazione: il Tricorder. Con esso è possibile monitorare le proprie condizioni di salute (ma anche quelle degli altri), avere una comoda mappa dei dintorni e rilevare eventuali forme di vita o emissioni di energia. Altro fondamentale marchingegno in dotazione a qualsiasi federale è il Phaser, una pistola laser in grado di sparare colpi che possono stordire o uccidere a seconda dell'intensità (regolabile da uno dei tanti indicatori del pannello di controllo).
Cosa dovremo fare in queste missioni? Beh, questo dipende dalla missione stessa, ma in generale il nostro scopo sarà quello di raccogliere informazioni e sventare le minacce presenti in ogni locazione. Nel fare ciò saremo chiamati a risolvere enigmi più o meno difficili (i classici raccogli un oggetto qui e mettilo lì, aziona il pannello pippo che apre la porta dall'altra

Sembra proprio di essere finiti dentro a una bella azzuffata...

parte del livello, ecc.), e non è detto che saremo sempre capaci di portare a termine il compito assegnatoci. In questi casi potrebbe anche succedere che il comando della flotta si incacchi un po' per il nostro operato, e che quindi esoneri l'Enterprise: vi devo proprio dire che se questo dovesse succedere ci troveremmo di fronte a un bel Game Over?
Passiamo ora ad analizzare le sezioni di combattimento. Durante la nostra esplorazione, capiterà di incontrare delle astronavi nemiche (principalmente romulane) non certo ben disposte nei nostri confronti. In questi frangenti Picard (e noi di riflesso) potrà dimostrare tutta la potenza offensiva della sua

La dottoressa Crusher ha chiesto esplicitamente di poter analizzare questi cristalloni... Che sia abbia intenzione di farsi una collana nuova?

Durante il combattimento con altre navi stellari, potrete utilizzare gli armamenti dell'Enterprise semplicemente cliccando sui tasti "Fire Phaser" e "Fire Photon Torpedoes".

La sezione cartografica vi permette di studiare il folle piano di Soran e di prevedere quale sarà il suo prossimo obbiettivo.

I due Romulani stanno discutendo amabilmente le sorti del povero Riker: vaporizzato o mutilato ripetutamente?

nave. Nella schermata di combattimento avremo quindi la possibilità di controllare i due armamenti fondamentali dell'Enterprise, i siluri fotonici e i phaser. Alcuni indicatori colorati inoltre ci terranno costantemente informati sullo stato degli scudi e di tutti i sistemi fondamentali (navigazione, puntamento, supporto vitale, diagnostica) sia nostri che del malcapitato nemico. A essere sincero queste sezioni mi sono sembrate un po' "approssimative", legate più che altro alla necessità di giustificare gli scontri a fuoco con i vari vascelli nemici, ma un diversivo tra una missione "a terra" e la successiva di sicuro non può far male.

Come avrete capito, la trama del gioco è strutturata su una serie di avvenimenti da ricostruire logicamente. Spesso si ha la sensazione di non poter fare nient'altro che risolvere un enigma per passare alla successiva missione, sempre che non si imbocchi una "strada senza uscita" che costringe a dover ripartire dall'ultimo salvataggio eseguito (per fortuna il gioco provvede a salvare automaticamente la posizione più recente alla fine di ogni missione, altrimenti immaginatevi che frustrazione!!!).

Riuscirà Picard a salvare le vite dei miliardi di esseri viventi coinvolti nel folle piano di Soran? Riuscirà l'Enterprise a uscirne tutta intera? Riuscirò io a terminare questo articolo prima che i denti del Silvestri raggiungano la mia chiattissima giugulare? Una risposta per tre domande: chi può dirlo?

Massimo "NKZ" Nichini

Il Nexus in tutto la sua furia è veramente inquietante: perché Soran ci voglia rientrare, è un bel mistero...

Se devo essere sincero Generations mi ha un po' deluso. Nonostante tutto il "contorno" sia più che apprezzabile (sia il filmato introduttivo che gli intermezzi sono una vera manna dal cielo per noi trekkers incalliti), il gioco vero e proprio, la sezione in prima persona, è carente sotto più punti di vista. Anche volendo tralasciare l'aspetto grafico (buono, ma niente di più) e la fluidità di aggiornamento che a volte sembra veramente avere dei seri problemi, l'eccessiva difficoltà dei combattimenti e degli enigmi (già la prima missione è un gran bel casino, concedetemi il termine) potrebbe scoraggiare anche i più volenterosi. Per carità, va lodato lo sforzo e la cura messi nei singoli particolari, come le varie ambientazioni fedelmente ricostruite da quelle originali o il comportamento dei vari ufficiali (Data e il suo nuovo chip emozionale che si mette a fischiettare durante una missione, e cose del genere), però questi elementi non giustificano certo un gioco che sembra avere la maggior deficienza proprio nella libertà d'azione disponibile. Troppo spesso infatti si ha l'impressione di essere "ingabbiati" in una trama che non lascia spazio all'improvvisazione, e il tentativo di rendere più imprevedibile il tutto aggiungendo sezioni di combattimento veramente deludenti (basta piazzarsi di fronte a un avversario e sparare a manetta finché questi non salta in aria... Alla faccia della diplomazia tipica della Federazione!) è proprio quel che si definisce "un buco nell'acqua". Per quanto riguarda la sezione sonora, tutto sembra essere uscito direttamente da una puntata di Star Trek: effetti sonori, suoni e persino le musiche di sottofondo sono veramente azzeccate, anche se magari possono non essere apprezzate da tutti. Unica consolazione la discreta longevità del titolo, che grazie alle sue dodici missioni (difficili come sono, dubito che siano risolvibili in poco tempo) e soprattutto a tutti gli svariati tentativi che dovrete compiere per proseguire l'avventura, garantisce quantomeno agli ultrà di ST un diversivo dalle ormai trite e ritrite avventure già pubblicate in passato (25th Anniversary e Final Unity su tutte).

Morale della favola: se siete fra quelli che mangiano pane e dilitio a colazione e il vostro armadio contiene più uniformi che altro, allora sono convinto che potrete benissimo sorvolare sui difetti del gioco senza troppi problemi. Come conversione cinematografica è sicuramente molto positiva, come gioco in sé non altrettanto eccellente.

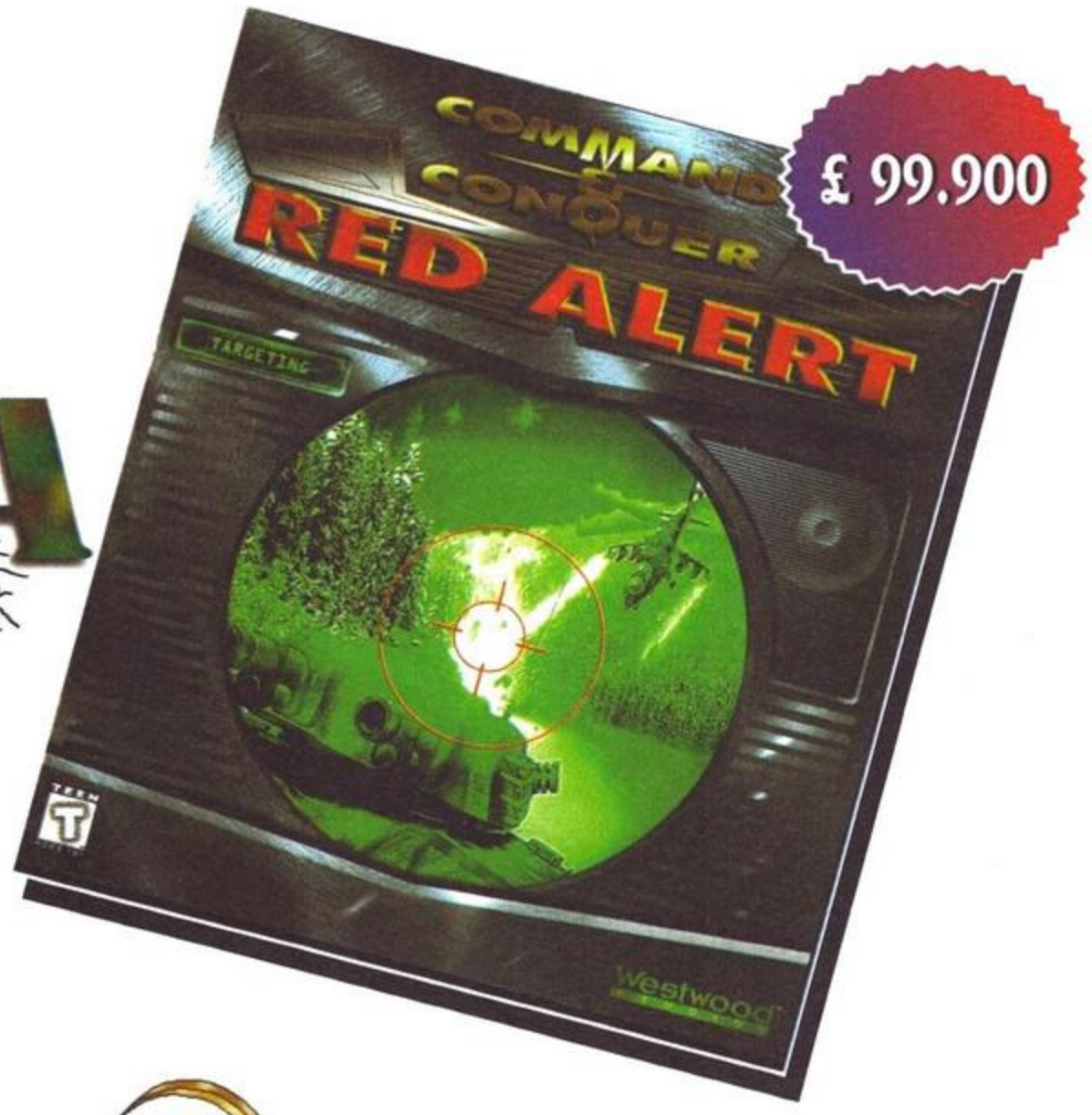
HARDWARE

Generations, nonostante il colpo d'occhio possa dare un'impressione differente, è un gioco abbastanza esoso in termini di potenza di calcolo. Per farlo girare senza problemi avrete bisogno di almeno un P120 o superiore e di almeno 16 MB di memoria, di una qualsiasi scheda sonora (basta che sia supportata da Windows 95, il sistema operativo sul quale si basa Generations) e, ovviamente, un lettore CD almeno a quadrupla velocità.

GUIDA

SCREAMER 2

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.



ATTACCA

COMMAND & CONQUER RED ALERT

L'armata Rossa avanza... Stalin sta devastando l'Europa... sei con noi...

...o contro di noi?

INDAGA

BROKEN SWORD

Ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena. All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale. Inizia così la caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.

CD-ROM

SONO GRANDI, SONO

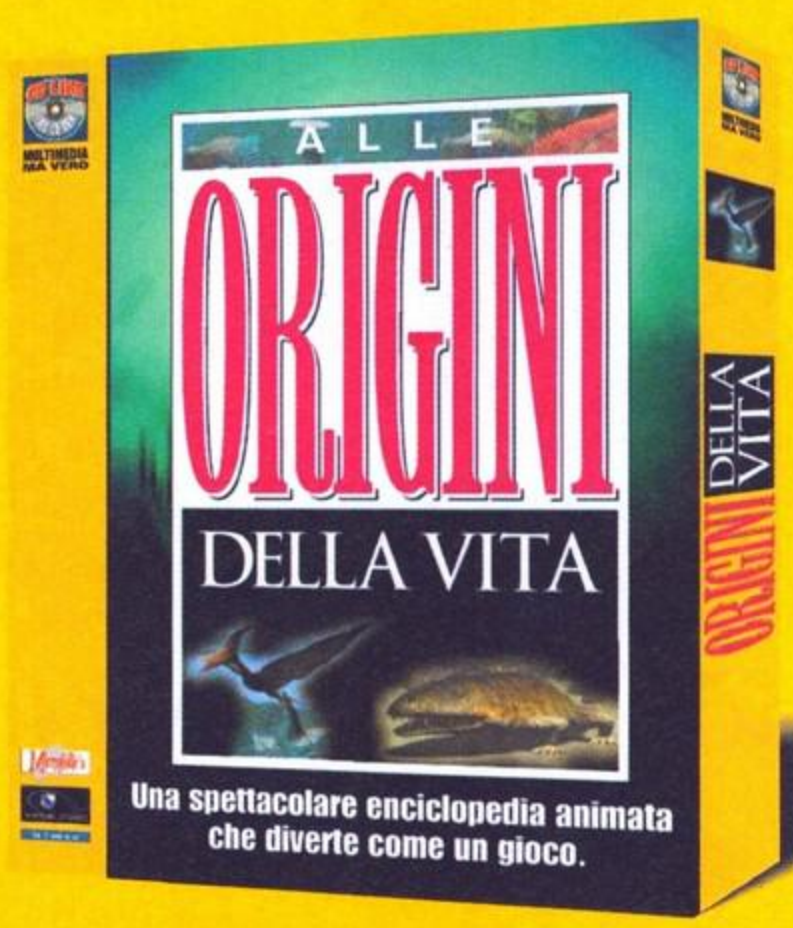
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

È USCITO "ALLE ORIGINI DELLA VITA".
VINCITORE DEL "MILIA D'OR 1997 A CANNES".

AI CONFINI DELLA PREISTORIA.

Punta la macchina del tempo in periodo a scelta tra il Cambriano (540 milioni di anni fa) e il Cretaceo (65 milioni di anni fa) e goditi lo spettacolo: più di 500 specie di dinosauri ricostruiti in 3D, prenderanno vita davanti ai tuoi occhi. Potrai vedere incredibili animazioni, sfogliare libri, ascoltare racconti, analizzare fossili, per imparare tutto sui primi abitanti della terra. Un reference game assolutamente da non perdere.

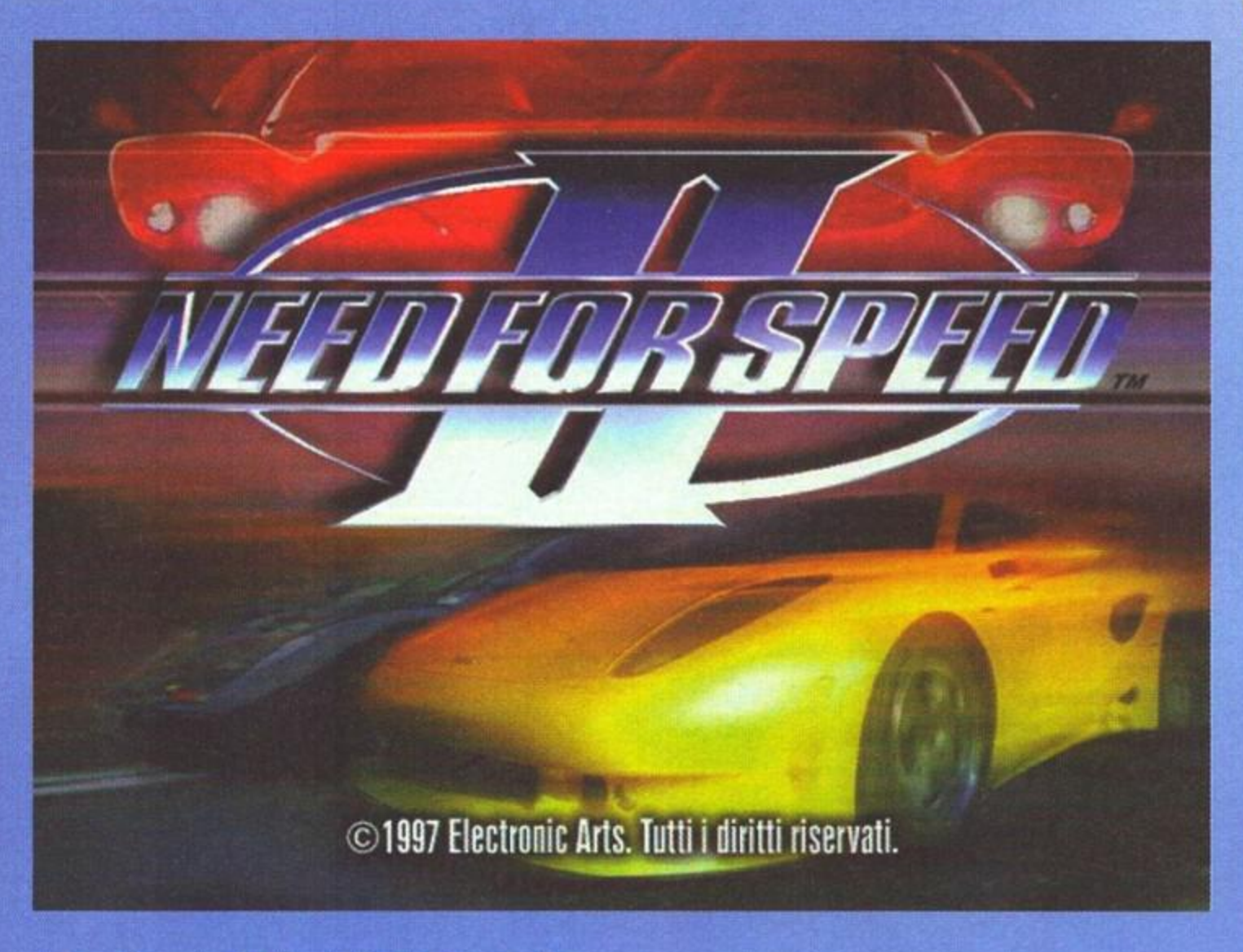


MULTIMEDIA MA VERO.

UNA SPETTACOLARE ENCICLOPEDIA ANIMATA, CHE DIVERTE COME UN GIOCO.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997



300 chilometri all'ora su un pendio innevato... Cosa si prova? E' una libidineeeeeeeeeeeeeeeee... CRASH!

Piccolo quiz (facoltativo, tanto se volete potete benissimo saltare a un altro pezzo dell'articolo, purtroppo l'era delle riviste interattive è ancora ben lontana dall'essere realtà...): qual è il tipico sogno dell'italiano medio? Una casa al mare? Naa, acqua. Uno Yacht a 56 alberi, lunghezza 1.500 metri (che per attraccarlo devono evacuare tutto il porto di Genova e La Spezia messi assieme). No. Una barcata di soldi che solo per tenerli nel classico materasso bisogna comprare un'altra casa perché sennò si rischia di finire al pronto soccorso per "intossicazione da filigrana"? Fuochino. Una bella macchina, di quelle "con i turbo ai finestrini (placidi)" per far schiattare d'invidia amici e parenti che al grido di "Ehi, ma quello cos'è? Un aereo? Un missile? No, è NKZ con la sua macchina nuova", rischiano seriamente un travaso di bile o di mangiarsi il fegato (probabilmente si mangeranno il fegato dopo averlo ben inzuppato nella bile appena travasata... Che schifo!)? Centro! Esatto, sarà che siamo un popolo materialista, sarà che non c'è sensazione più bella dello stare immersi in un giocattolino da centinaia di cocuzze per sentirsi immensamente "potenti", resta il fatto che possedere una Ferrari, una Lamborghini o una Porsche è il massimo della vita (ora sapete cosa farmi come regalo di compleanno... lo la butto lì...).

Certo che potersi gingillare con una delle suddette "supercar" non è cosa da tutti... Cosa mai potremo fare allora per sublimare in qualche modo il "bisogno di velocità" che, come un istinto primordiale, ci spinge normalmente a tirare come dei dannati le nostre povere vetture - i nostri poveri tricicli a motore?

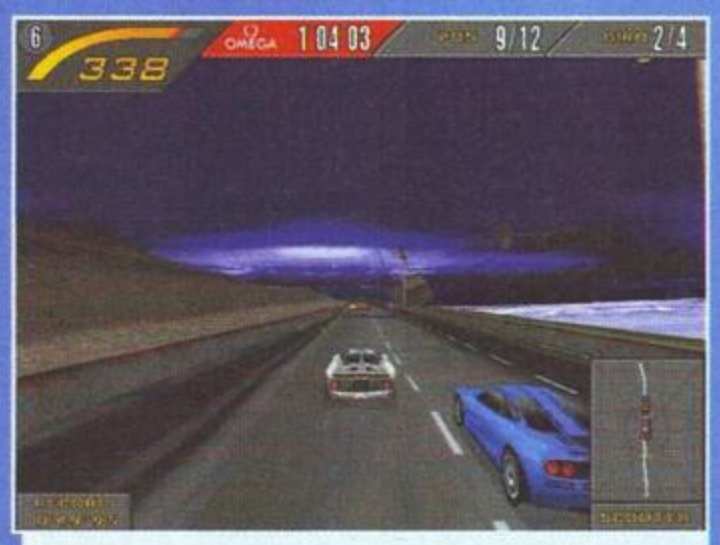
Allegria ragazzi, ci sono i videogiochi! Vabbeh, lo so benissimo che non è la stessa cosa, però almeno possiamo allenarci nel caso il destino (unito a una gran bella dose di fondoschiena...) decidesse di fare in modo che possiamo permetterci il macchinone, no?

Permettetemi di fare un breve riassunto delle puntate precedenti, per tutti quelli che non hanno mai visto né sentito parlare di Need for Speed prima d'ora (ma dove vivete... Al Polo Nord?!?).

La vicenda inizia poco più di un annetto fa, con l'uscita (chi l'avrebbe mai detto?) del primo mitico NFS, un gioco che ben presto si fece notare per la sua fluidità, per l'incredibile realismo (il primo titolo di guida che metteva a disposizione il freno a mano! Il sogno di ogni "testacodomane"!!!), ma soprattutto per le macchine disponibili, senza mezzi termini le più "cool" del periodo.

Alla EA si devono essere resi conto in fretta del successo del loro pargoletto, tanto che a distanza di pochi mesi fece capolino sui ripiani di tutti i negozi una versione corretta e aggiornata di NFS, la famosa Special Edition (SE), comprendente oltre alle piste e alle macchine già presenti nel primo episodio, anche un paio di piste e altri due "bolidi" nuovi fiammanti (in realtà queste aggiunte erano presenti anche nel primo NFS sottoforma di auto e tracciati bonus, ma perché cercare il pelo nell'uovo?).

Lo split screen permette a due giocatori di sfidarsi su un solo computer...



In Norvegia il clima sembra abbastanza tetro...

Fulmini e saette dopo una sportellata tra la GT1 e la F50... Quasi quasi mi piange il cuore...

Nel filmato introduttivo si può ammirare cosa succede se, mentre state bazzicando una stradina di campagna, doveste incontrare due automobili che corrono a più di 300 Km/h... Le corna fuori dal finestrino sono obbligatorie.

La logica vuole che se una ca pubblica nell'arco di poco tempo un titolo, una versione "enhanced" e quindi il seguito, la serie deve aver avuto un ottimo riscontro di pubblico, o forse mi sbaglio? E lo stesso ragionamento vuole che la suddetta software house non voglia deludere gli amanti del titolo precedente, offrendogli qualcosa di migliore, o mi sbaglio di nuovo? Sono solo congetture, ma per rispondere a queste domande dovete per forza leggere il famigerato commento (e l'ancora più terribile voto... E questo sono sicuro lo avete già fatto, nevvero?), perché ora è il momento di vedere cosa in effetti ci propone questo NFS atto secondo.

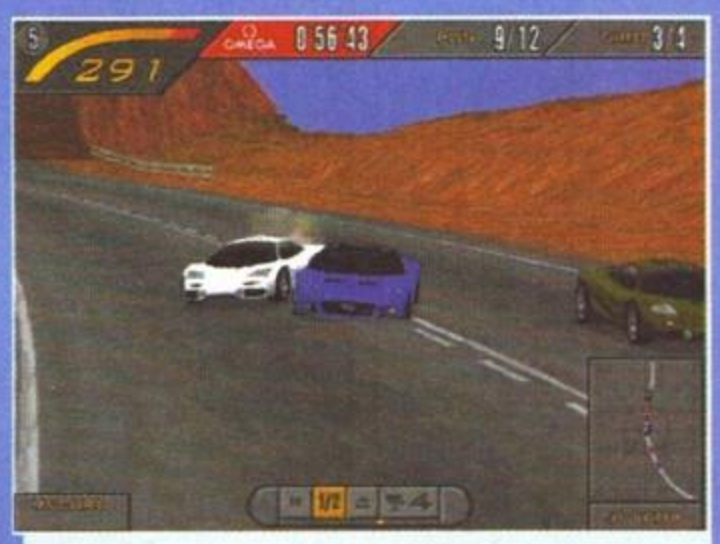
Dopo una travolgente presentazione (nel classico stile EA, e chi ha visto le presentazioni di NBA, Fifa et simila sa di cosa parlo), veniamo introdotti nel classico menu principale, nel quale è possibile modificare tutti i parametri di gioco. Se avrete selezionato correttamente la rispettiva opzione durante l'installazione, già da questo menu si potrà notare che tutte le opzioni sono espresse in italiano (il gioco, infatti, è ottimamente tradotto nella nostra lingua madre, e per traduzione intendo sia lo scritto che il parlato, ma di questo parlerò dopo...).

Ok, la prima cosa da fare è decidere il numero di giocatori: NFS2, infatti, prevede più di una modalità multiplayer, molte delle quali necessitano del classico collegamento seriale/modem/rete (cosa avete capito... ne basta una sola delle tre, mica tutte le connessioni assieme!), anche se è disponibile il sempre ben accetto split screen, per giocare in due su un unico computer.

Dopo aver scelto il numero di partecipanti si dovrà selezionare il tipo di gioco (gara singola, torneo o testa a testa, quest'ultima non disponibile in multiplayer) e, particolare decisamente importante, il numero di avversari: volete gareggiare contro un solo avversario, con altre 11 macchine o contro il semplice, ma abbastanza fastidioso, traffico stradale (comprensivo di tutti quei mezzi caratteristici del luogo in cui si svolge la gara)? Ovviamente tutte queste modalità possono essere combinate a piacere, per cui sarà possibile partecipare a un torneo per sconfiggere una sola macchina, così come affrontare una gara singola contro tutte le vetture disponibili (è poi possibile scegliere anche il modello dei bolidi avversari, in modo da provare a battere un nugolo di Lotus Esprit con la vostra bella F50...).

Una volta "calibrato" il gioco a nostro piacimento sarà la volta di selezionare il percorso da affrontare (o il torneo, a seconda della modalità scelta) e, infine, la vettura con la quale bruciare l'asfalto (o il terriccio, o la neve o... vabbeh, insomma, il terreno!). In Need For Speed 2 sono presenti ben 6 percorsi differenti, molti dei quali selezionabili direttamente dall'apposita voce del menu principale. Si va dalle montagne del Nepal alle suggestive isole della Grecia, passando per la fredda Norvegia e la lontana Australia. Da questo menu sarà possibile vedere una

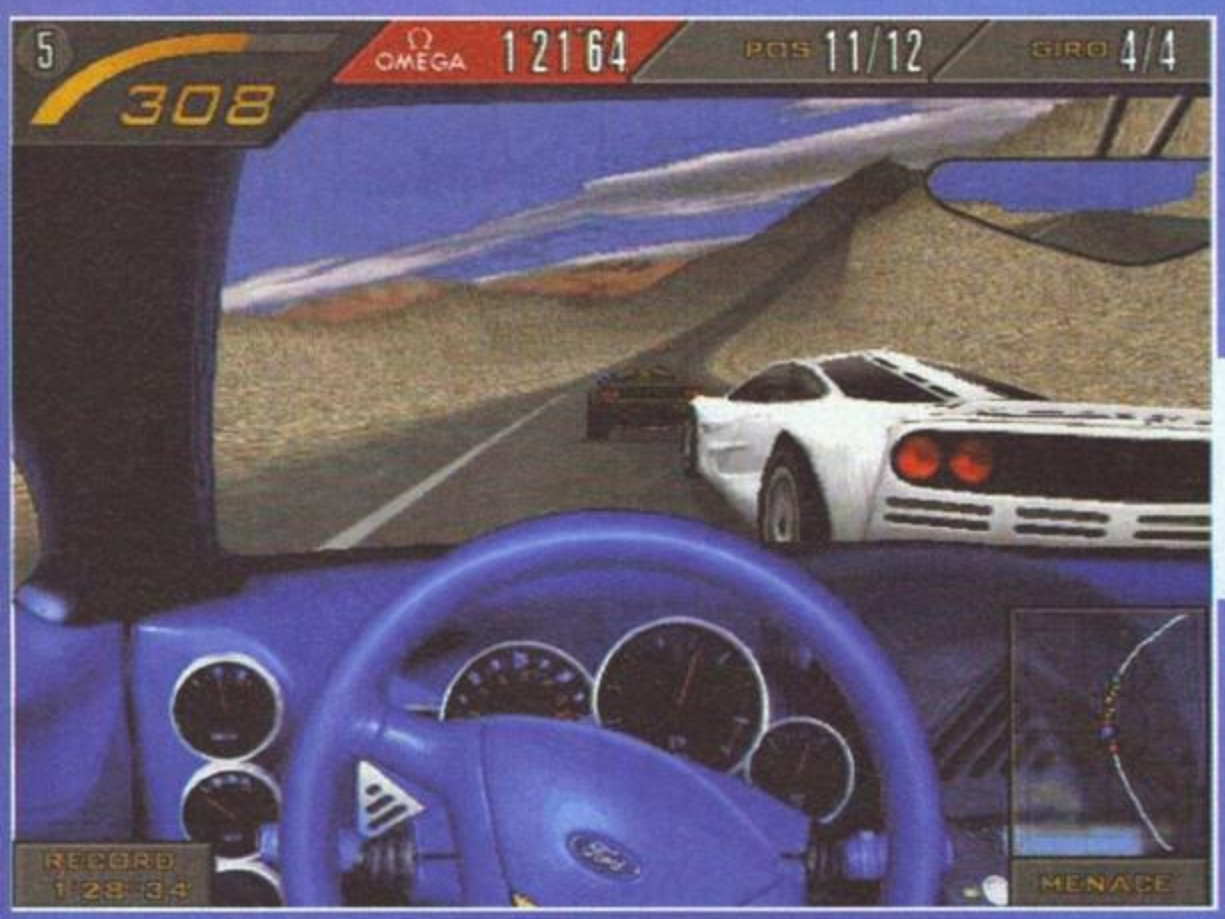
Il Nord Europa nelle sue caratteristiche case di mattoni rossi... Saranno irlandesi?



Il replay vi permette di riguardare le prodezze appena eseguite da 9 angolazioni differenti.

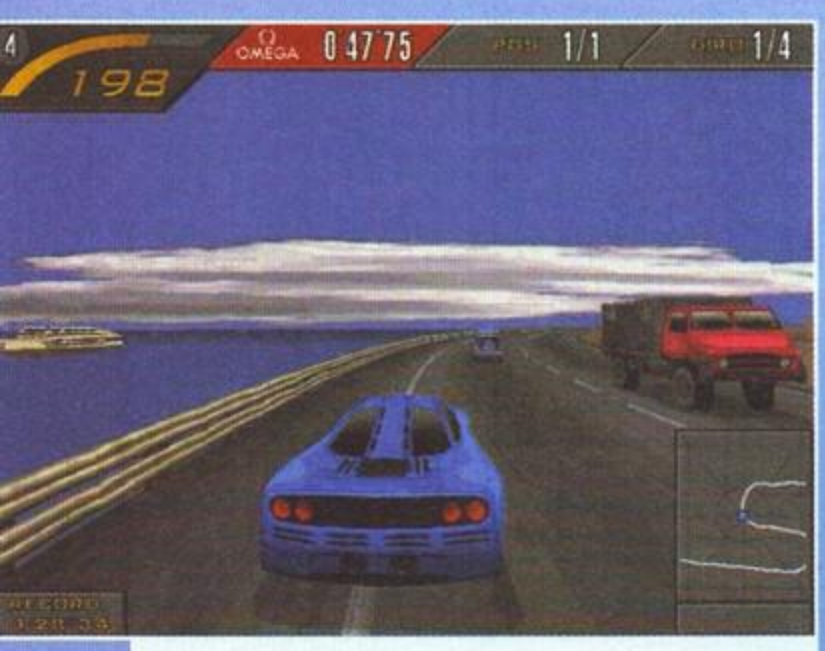
Una partenza in sgommata è il sogno di tutti, ma forse era meglio non perdersi in certe finezze: gli avversari ringraziano!

Lo sapevo! Prima o poi un bell'incidente mi doveva capitare... Sapete cosa mi è costato questo scherzo dal carrozziere? Meglio non dirlo....



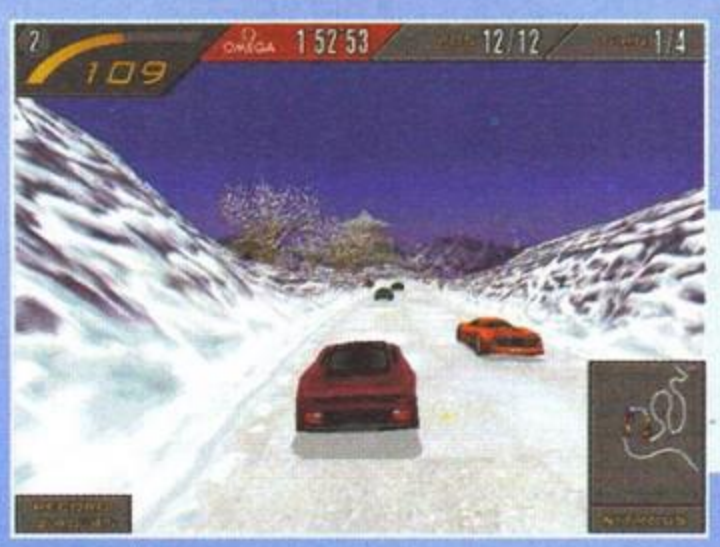
La visuale interna è molto spettacolare, ma è anche necessario conoscere bene il percorso, altrimenti son dolori!

Un'immagine tratta dalla bellissima introduzione.



Come potete vedere anche voi, in NFS2 la grafica non è certo incredibilmente curata... Secondo voi non manca qualche particolare tipo le onde o qualcosa del genere?

mappa del tracciato e ascoltare un commento audio che descrive le caratteristiche del percorso.
Il massimo della spettacolarità offerta da NFS2 è comunque contenuto nella sezione auto. Qui sono presenti nel loro splendore tutte e 8 le supercar disponibili (per una descrizione dettagliata guardate il relativo box, è fatto apposta...), ognuna delle quali corredate di tutto punto da immagini, statistiche e descrizioni sonore. Volete sapere che modello di pneumatici monta la McLaren F1? Qual è la velocità massima della Jaguar XJ220? Cosa ha mangiato a colazione Giugiaro quando ha progettato la Calà? Bene, troverete tutte queste informazioni e molte, molte altre. Ma non solo. Per ogni automobile sono disponibili almeno 5-6 immagini (e che immagini), una sezione storica con i modelli precedenti e un filmato (!!!), che ha tutta l'aria di essere una specie di spot pubblicitario (pubblicità a delle auto da centinaia di milioni? Bah...). Insomma, una vera e propria orgia di suoni e di immagini, come nella più classica tradizione della famiglia di NFS (e chi ha potuto

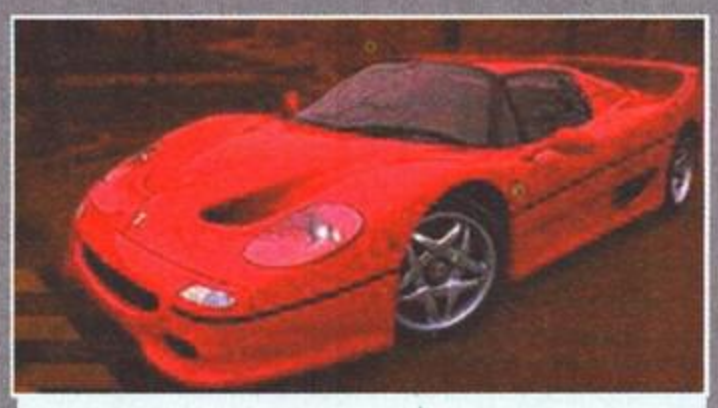


Le vette innevate del Nepal non hanno mai visto così tante macchine tutte insieme...

Quelle due automobili sembra che stiano per capottarsi, sarà forse il caso di spostarsi per evitarle? Naaaaaa!

UN GARAGE DI TUTTO RISPETTO

Le macchine disponibili in Need For Speed 2 sono veramente la quintessenza della velocità. Eccole qui, in tutto il loro splendore.

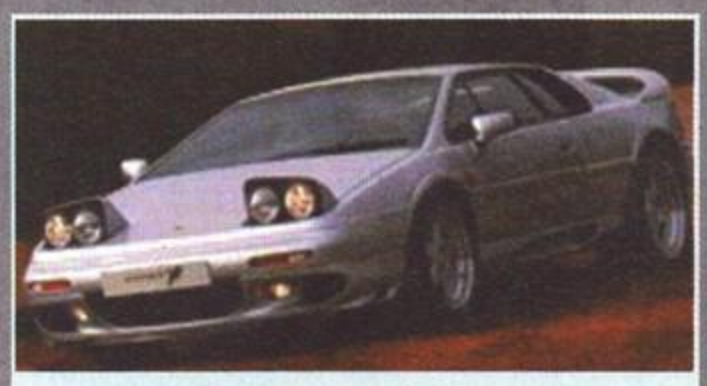


Ferrari F50 - La macchina di punta della mitica scuderia italiana. Veloce e maneggevole al punto giusto.

Ford GT90 - Il primo prototipo (non destinato alla vendita) della famosa multinazionale americana. Da 0 a 100 in meno poco più di 3 secondi!!!

Italdesign Calà - Altro prototipo, questa volta sviluppato dalla società di design del grande Giugiaro. Una gran bella macchina, non c'è che dire.

McLaren F1 - Un vero e proprio missile! 450 Km/h di punta, un vero record per una macchina da strada.

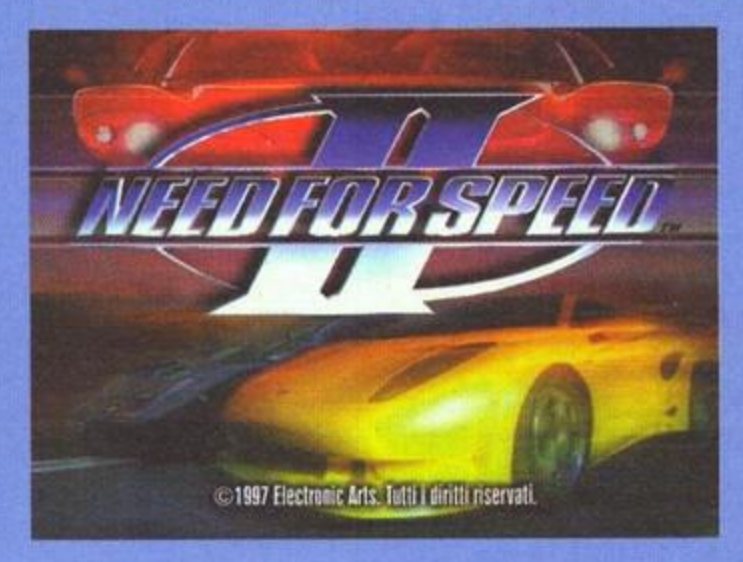


Lotus Esprit V8 - Erede della mitica Esprit originale, una delle più famose Supercar di sempre.

Isdera 112i - Altro giro, altro prototipo. La 112i ha come punto di forza la velocità di punta, superiore ai 350 Km/h.

Jaguar XJ220 - Una macchinetta da oltre un miliardino di lire. Potente e dotata di una ripresa eccezionale.

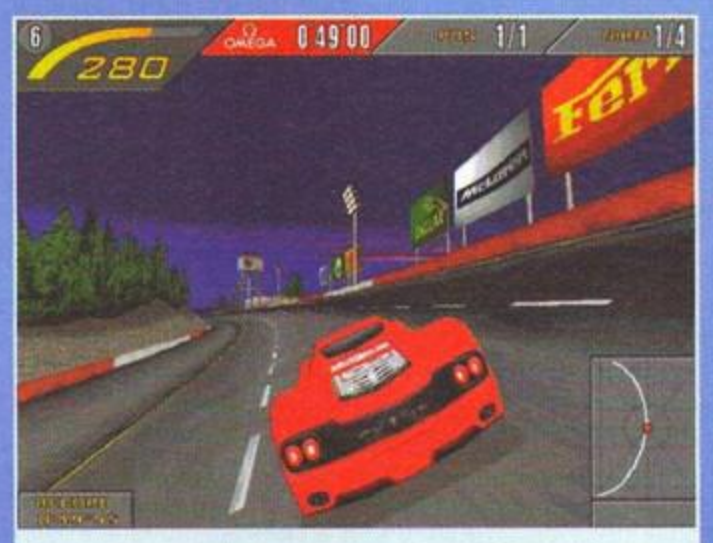
Lotus GT1 - Leggerissima (pesa poco più di una tonnellata) e maneggevole. Il nuovo modello di punta della Lotus.



vedere uno dei due predecessori può confermarlo).
Ma ora arriva il bello... Dopo aver configurato il configurabile è giunto il momento di salire sulla vettura prescelta e di correre come un pazzo.
Oh, ragazzi, scordatevi di partecipare a una gara piena di bonus e power-up stranissimi, perché qui siamo nel tempio della velocità, mica nel mondo della fantasia. Tutto quello che si può vedere e tutte le sensazioni che ci vengono offerte da questo gioco, infatti, sono rigorosamente sotto il segno del realismo, ambientazioni e comportamenti della macchina compresi. Già alla partenza lo speaker annuncerà il conto alla rovescia (sempre e rigorosamente in italiano), e durante la gara ci comunicherà quando faremo il nostro giro più veloce o quando siamo in procinto di terminare la gara (il classico "ultimo giro").
La competizione non presenta nessun elemento rilevante, quindi non mi ci soffermo più di tanto (traduzione: è un gioco di corse, cosa vi dovrei raccontare? Non sono mica Poltronieri!), si corre e basta.
Esaurita la sessione di gioco vero e proprio sarà possibile consultare tutte le informazioni sulla prestazione della nostra macchina e di quelle avversarie, riguardare la gara con la comoda opzione replay (che purtroppo non permette di salvare i momenti più spettacolari, per il dispiacere dei feticisti del "guarda cosa ho fatto ieri durante una gara!") o ripetere tutta la competizione, se non doveste essere soddisfatti del risultato.
Ok, credo di aver detto tutto quello che c'era da dire, per cui non posso fare altro che terminare questo articolo, ma prima concedetemi un piccolo avvertimento: non lasciatevi contagiare dalla mania della velocità a tutti i costi, nella vita reale è meglio essere un poco meno sgargianti al volante e un poco più sicuri di arrivare a destinazione tutti d'un pezzo...

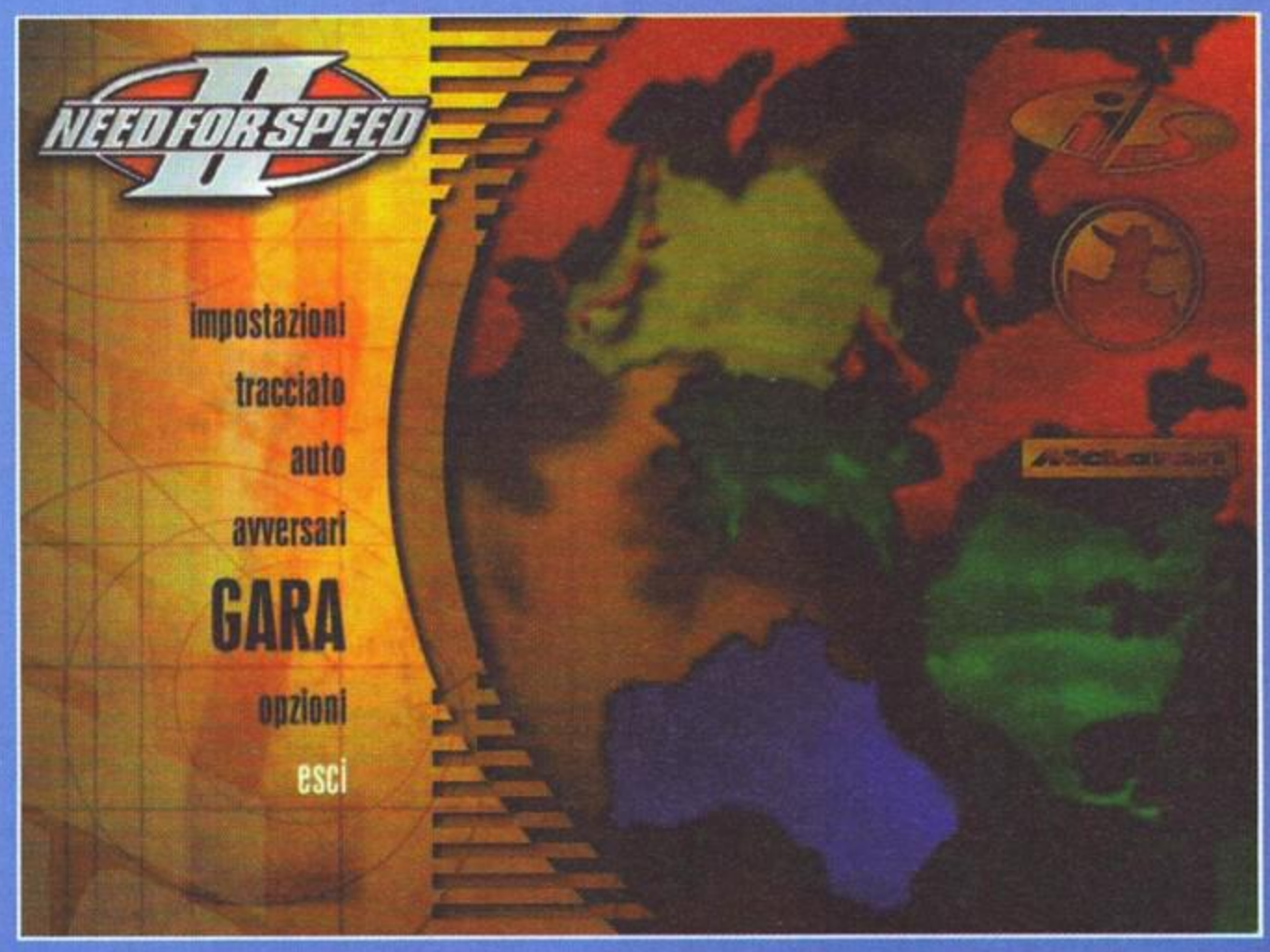
Massimo "NKZ" Nichini

A volte mi chiedo perché con un popò di macchina così sia necessario rischiare di rovinarla in una gara... E' veramente incredibile!



La F50 in tutto il suo splendore, ma dove saranno finiti gli avversari?

I gioiellini che abbiamo a disposizione non si fanno certo un problema per qualche salitina...



Cosa dire di NFS2? Beh, prima di tutto lasciatemi precisare che, nonostante quello che leggerete tra poco, il sottoscritto è un fan dei precedenti Need for Speed, tanto che ha dovuto letteralmente strappare dalle fauci del caro FBS questo articolo (il che è tutto dire).
La prima volta che si lancia NFS2 si partecipa a una sarabanda di colori, immagini e dati come mai se ne erano viste in precedenza: tutto, dall'introduzione alle foto delle automobili e di livello decisamente alto, per non dire altissimo. Poi si arriva al momento della gara e si ha la prima grossa delusione: ma come... ma la grafica è... sì ... è... Scarna! Ecco, per dirla con poche parole, dal punto di vista estetico siamo rimasti ai livelli di un anno fa (in pratica, al tempo del primo NFS). Per carità, questo non sarebbe neanche tanto negativo, se il gioco fosse almeno tecnicamente superiore al primo. Il fatto è che anche da questo punto di vista le cose sono abbastanza deludenti, perché nonostante una più che discreta sensazione di velocità, tutto il resto - a mio parere - è leggermente peggiorato. La risposta della macchina, per esempio, è stata sensibilizzata all'estremo, e se la cosa potrebbe fare la felicità di tutti i possessori di volanti e volantini, per i comuni mortali risulta spesso decisamente irritante. La giocabilità complessiva in ogni caso non è stata penalizzata più di tanto, anche perché già il caro vecchio NFS non era certo un mattone. Il sonoro dal canto suo è di buona fattura, e mi riferisco non solo al parlato (quasi onnipresente), ma soprattutto alla bellissima colonna sonora, tutta in stile hard rock che ben si adatta alla frenesia della gara.
Allora, vi chiederete, per quale motivo il voto non cominci con un nove? Principalmente per due motivi: prima di tutto perché ci si aspettava decisamente di più da questo seguito (ma gli costava così tanto aggiungere qualche elemento grafico in più?), soprattutto viste le premesse, in secondo luogo perché alla fine non è che la varietà delle situazioni sia tale da garantire divertimento a lunghissimo termine, a meno che non lo giochiate con qualche amico (ma anche così se non avete una rete ben presto vi romperete un po').
Un vero peccato, perché poteva veramente essere il gioco di guida definitivo... Mah, speriamo in Need For Speed 3!

H A R D W A R E

Per giocare a Need for Speed 2 avrete bisogno di un computer decisamente accessibile. Il gioco necessita infatti di un processore Pentium con frequenza pari o superiore ai 90 MHz, di un qualsiasi lettore CD e... basta! Se poi volete ascoltare la (bellissima) colonna sonora, attrezzatevi di una scheda Sound Blaster o compatibile. Per i maniaci dei giochi di guida è previsto il supporto per i vari volanti (T1, T2, T1000 e altri Terminator...), ma anche un banalissimo joypad/joystick può risultare utile per apprezzare il gioco al meglio.

Ve l'ho già detto che non sono un maiale!

MANUALE IN ITALIANO

Interplay™

Creato con lo stesso motore di Duke Nukem.

14 livelli di gioco con locazioni multiple.

Gli alieni hanno rapito il loro maiale Bessie. Per questo, Leonard e Bubba si sono armati fino ai denti e si apprestano ad affrontare i pericoli mortali e le perfide creature che terrorizzano le campagne del sud. Sfide all'ultimo sangue, esperimenti terrificanti, clonazione... niente può fermarli. C'è in gioco la vita di Bessie.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD-ROM

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 90 Mhz,
16 Mb RAM,
PCI O LOCAL BUS SVGA,
30 Mb LIBERI SU DISCO FISSO,
CD-ROM,
RACC. PENTIUM P166,
32 Mb RAM.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

IL MEGLIO DELL

E TANTI VANTAGGI SENZA IMPEGNO

ORDINA SUBITO!

Diventerai socio e riceverai gratis per un anno l'aggiornatissimo catalogo del club

MONDADORI
INFOCLUB
IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

MONDADORI
INFOCLUB
IL PRIMO CLUB DI INFORMATICA A CASA TUA

Ordina subito e diventerai Socio

Diventare Socio di Mondadori Infoclub é semplicissimo: ordina almeno un prodotto tra tutti quelli presentati qui. Approfitterai di convenientissimi Prezzi Club, riceverai un esclusivo regalo e diventerai subito Socio del Club, con tutti i vantaggi. Così, ogni tre mesi...

... riceverai GRATIS l'aggiornatissima rivista del Club

Potrai scegliere fra i tantissimi prodotti, selezionati dal Comitato Tecnico di Mondadori Infoclub, tra le più interessanti novità: software, multimediale, giochi, libri, accessori. Tutto quello che ordinerai ti sarà recapitato a domicilio per posta o, se vorrari, anche per corriere espresso.

La qualità a prezzi trasparenti

Tutti i prodotti presentati sulla rivista saranno proposti a Prezzi Club, tra i più convenienti del mercato, sempre già comprensivi di IVA. Inoltre Mondadori Infoclub ti offrirà sempre tante altre opportunità di risparmio, offerte speciali, extrascontrri e regali.

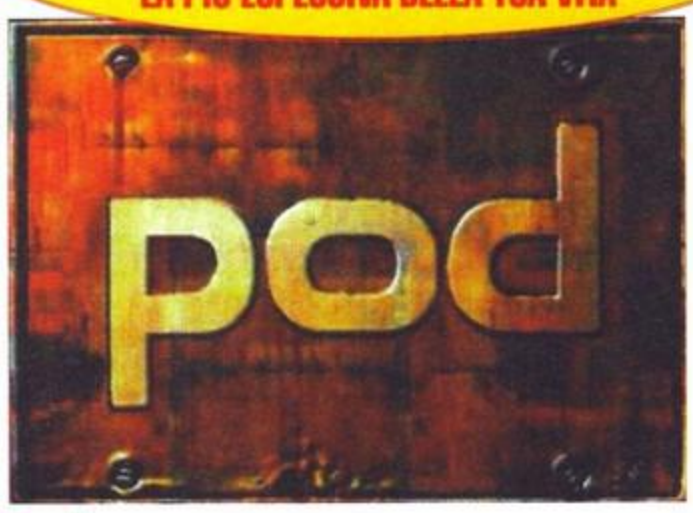
Non avrai mai nessun impegno

Con Mondadori Infoclub sarai sempre libero di ordinare solo quello che ti interessa e non sarai mai obbligato ad acquistare nulla. Per continuare a essere Socio sarà sufficiente che tu faccia almeno un ordine nel corso di un anno.

Un vantaggio in più

I prodotti selezionati per il catalogo sono disponibili presso tutti i Mondadori Informatica Center. Vedi gli indirizzi nel riquadro.

LA CORSA PIÙ VELOCE, LA PIÙ SUPERSONICA, LA PIÙ ESPLOSIVA DELLA TUA VITA



Pod

Ubisoft

"Il *Pod* del titolo è un fungo sotterraneo che gli incauti minatori spaziali stanziati su IO hanno liberato durante una trivellazione. La massa si sta espandendo così in fretta da avere quasi inglobato la luna e distrutto la maggior parte delle strutture minerarie e delle navicelle con cui i superstiti potranno tornare sulla Terra. E' rimasto anzi un solo shuttle. E qui comincia il gioco...i minatori hanno pensato bene di disputarsi quell'ultima navicalla spaziale con un lungo campionato automobilistico su 16 circuiti: solo il vincitore potrà salvarsi. Pod è quindi un gioco di guida, anche se molto particolare: i veicoli, tutti personalizzabili, sono infatti delle specie di carri armati untraveloci, capaci di sopportare scontri micidiali, il tutto in circuiti molto particolari quali grovigli di scorciatoie, curve a gomito, vicoli ciechi, rampe, ponti crollati e ogli sorta di strano ostacolo." *(Clic!, n.4 Aprile '97)*

Pod è il primo gioco prodotto anche in una versione specifica per il nuovo processore Mmx.

WIN 95	16 MB RAM	SVGA	CD
	20 MB HD	640 x 480	ITA
P 120	Sì	256	

Cod. 518308 **Prezzo club L. 79.000**

MDK

Shiny Entertainment

Ogni giorno il destino di 2,5 milioni di persone, sarà nelle vostre mani. Le enormi città minerarie degli alieni stanno risucchiando, senza sosta, l'energia delle maggiori metropoli della terra. Non potrete perdere tempo, altrimenti i civili saranno annientati. Utilizzando il vostro paracadute e una devastante arma dovrete paracadutarvi senza essere scoperti e destituire a tutti i costi il leader degli allieni.

WIN 95	16 MB RAM	VGA	CD
	17 MB HD	640 x 480	USA
P 60	Sì	256	

Cod. 518290

Prezzo club L. 79.000

Need For Speed 2

Electronic Arts

Pilota otto fra le macchine più veloci costruite, facendole gareggiare una contro l'altra, oppure contro il cronometro o, grazie alle modalità multiplayer, contro un altro avversario umano. Troverai un nuovo mondo tridimensionale con vista in prima persona a 360 gradi e un incremento nei poligoni del 50% per fotogramma. Vivi una nuova libertà di guida a 200 miglia orarie. Prova l'entusiasmo di una gara in puro stile arcade.

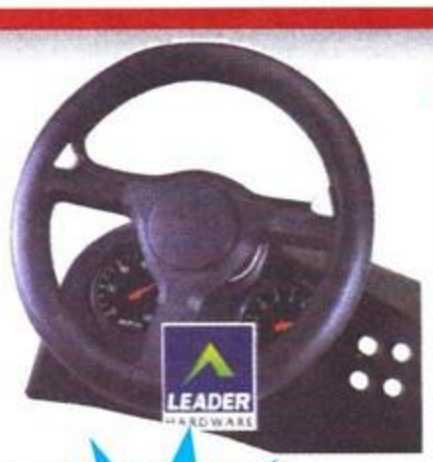
WIN 95	16 MB RAM	SVGA	CD
	10 MB HD	640 x 480	USA
P 90	Sì	65.535	

Cod. 518282 **Prezzo club L. 85.000**

VISITATE I NEGOZI

MONDADORI INFORMATICA CENTER

- **BOLOGNA** Galleria Falcone Borsellino 2A
- **BRESCIA** Via Spalto S. Marco 1D
- **MILANO** C.so di Porta Vittoria 51
- **PALERMO** Via Messina 38, angolo Via LIbertà
- **PISA** Viale Gramsci 21/23
- **ROMA** P.zza Cola di Rienzo 116/118
- **ROMA** Via Appia Nuova 130
- **TORINO** Corso Duca degli Abruzzi 106
- **FIRENZE** Via Don Minzoni 52



NUOVO!! CON PEDALI

Per4mer

Home Arcade Systems

Il nuovo volante Per4mer con rotazione di 50°nei due versi, per entrare nel vivo della corsa senza mai perdere il controllo della situazione; potrete programmare e personalizzare i comandi come più vi piace associandoli ai sei tasti a vostra disposizione, due sul volante e quattro sulla console. Il volante dispone di un meccanismo autocentrante brevettato per una sensazione di maggior realismo.

Cod. 517888 **Prezzo club L. 129.000**

Grand Prix 2...ha già fatto storia!

Microprose

Indossate i panni dei vostri piloti preferiti e preparatevi a vivere una delle esperienze più eccitanti della vostra vita: partecipare a una vera gara di Formula 1. Il grado di realismo vi stupirà, dai movimenti delle auto sino ai più piccoli particolari relativi a team, piloti, circuiti e settaggi delle macchine. Non dimenticate le cinture di sicurezza!

WIN 95	8 MB RAM	SVGA	CD
DOS	15 MB HD	640 x 480	ITA
486/66	Sì	256	

Cod. 514562 **Prezzo club L. 79.000**

'INFORMATICA

MONDADORI INFORMATICA

PARLATO IN ITALIANO !

Full Throttle

Lucas Arts

Buttati nella stupefacente grafica di enigmi brutali accompagnata dalla colonna sonora degli Gone Jackals: un autentico gruppo hard rock motociclista! Dovrai combattere con i pugni e con la testa e soprattutto correre, se vuoi sopravvivere. Un sistema legale misterioso ti ricerca per omicidio, un dirigente ti insegue per denaro e una donna misteriosa ti dà la caccia per vendicarsi...

DOS	8 MB RAM	VGA	CD
486 dx	Sì		ITA

Cod. 510982 Prezzo club L. 49.000

The Dig

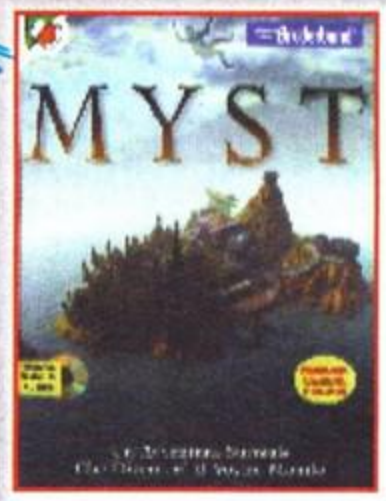
Lucas Arts

La LucasArts e Steven Spilberg hanno dato vita a una delle più straordinarie avventure mai viste sullo schermo di un computer. Con The Dig vivrete un'esperienza davvero indimenticabile, su un mondo totalmente sconosciuto e ostile, pieno di trappole insidiose.

DOS	8 MB RAM	VGA	CD
		640 x 480	
486	Sì	256	ITA

Cod. 517920 Prezzo club L. 49.000

Myst



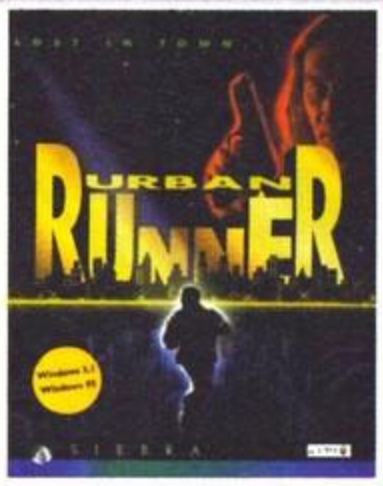
Broderbund

Fate un tuffo nell'incredibile mondo di Myst: mentre leggete l'omonimo libro, vi accorgete di essere diventati gli unici ospiti di una nebbiosa isolette in mezzo al mare, piena di luoghi insoliti e di macchinari sparsi dappertutto. Come uscirne vivi? Non vi resta che indagare, tentando di raccogliere più indizi possibili...

WIN	8 MB RAM	VGA	CD
	4 MB HD	640 x 480	
486	SÍ	256	ITA

Cod. 511378
Prezzo club L. 69.000

Urban Runner



Sierra

Stai indagando su un misterioso caso di corruzione, ma non appena sei riuscito ad avvicinarti alla verità ti trovi all'improvviso in un mare di guai: sei ricercato per omicidio dalla polizia, e anche una misteriosa organizzazione criminale è sulle tue tracce. E quella è gente che non scherza... La tua unica speranza è far venir fuori tutta la verità, raccogliendo le prove della tua innocenza in una corsa frenetica lungo le strade della città. Hai bisogno di riflessi pronti, ragionamenti veloci e di una doppia dose di abilità. 4 mesi di riprese con 25 attori per realizzare più di 180 minuti di filmati e per garantirti 20 ore di suspence senza paragoni in 3 Cd Rom ricchi di azione.

WIN 3.x	8 MB RAM	VGA	CD
WIN 95		640 x 480	
486/66	Sì	256	USA

Cod. 517854 Prezzo club L. 69.000

Matrox Mystique

Matrox

Finalmente il tuo computer avrà prestazioni grafiche folgoranti. Matrox Mystique é in grado di accelerare i giochi 3D iper-realistici della nuova generazione (oltre 30 frames al secondo), le applicazioni Windows , il video digitale e i programmi e i giochi Dos...e sei già pronto per i videogiochi di domani, perché Matrox Mystique accelera Direct 3D, il software Microsoft per lo sviluppo dei titoli 3D.

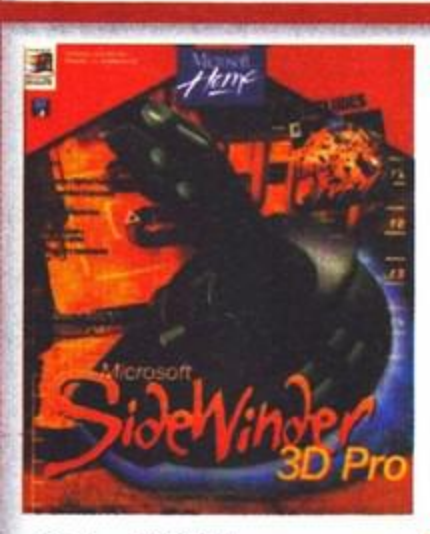
Matrox Mystique é disponibile in due versioni, con 2 Mb (risoluzione massima: 1600x1200 a 8 bit) e con 4 Mb (risoluzione massima: 1600x1200 a 16 bit) di memoria.

WIN	8 MB RAM		CD
DOS			
P75	Sì		USA

IN REGALO: MechWarrior 2 Destruction Derby 2 Scorched Planet e software MPEG

Matrox Mystique 2MB Cod. 517029 Prezzo club L. 299.000
Matrox Mystique 4MB Cod. 517037 Prezzo club L. 349.000

SideWinder 3D Pro + Fury Cube



Microsoft

Il Joystick é lo strumento indispensabile per gli appassionati di giochi. Questo modello di Microsoft é studiato per tutti i tipi di videogame, dalle avventure agli arcade; robusto e di ampie dimensioni SideWinder 3D Pro é dotato di un lungo cavo di collegamento alla scheda audio, per la massima libertà di movimento.
In Windows 95 la configurazione del joystick viene riconosciuta automaticamente dal Pc. Provatelo subito con Fury Cube, il gioco per veri piloti interstellari incluso nel pacchetto.

Cod. 513739 Prezzo club L. 89.000

RISERVATO SOLAMENTE AI NUOVI SOCI!
ORDINA SUBITO, DIVENTERAI SOCIO E RICEVERAI GRATIS

Evocation 2, il sogno

Mondadoro New Media

Per te che ordini ora e diventi nuovo socio, in più compreso nel prezzo, riceverai il sorprendente Evocation 2,il sogno,per digitare e scrivere dalla tua lingua ad altre trenta in un lampo. Tutto il mondo sarà sotto le tue dita con 50 differenti tipi di tastiere. Evocation 2, il sogno, ti accompagnerà in tutti i tuoi viaggi.

WIN 3.x	5 MB RAM	SVGA	3.5"
486 dx	Sì		ITA

Compila questo Buono d'ordine e spediscilo in busta chiusa a: Mondadori Infoclub - Casella postale 297 - 25199 Brescia BS
Potrai ordinare anche via fax al n. 030/319.82.52 (24 ore su 24) o per telefono al n. 030/372.04.04 (lunedì-giovedì / 8,30-18; venerdì / 8,30-17)

BUONO D'ORDINE PRIVILEGIATO

Sì desidero aderire a Mondadori Infoclub. Inviatemi perciò i prodotti che indico qui a lato. Insieme ai prodotti ordinati riceverò, senza spendere nulla in più EVOCATION 2, il sogno (Solo per i nuovi soci). Resta inteso che con quest'ordine divento Socio Effettivo del Club e la mia associazione sarà rinnovata gratuitamente di anno in anno purché io effettui almeno un ordine all'anno.

NOME PRODOTTO — CODICE PRODOTTO

L.
L.
L.

Totale ordine L.
Contributo fisso per spese di imballo e spedizione L. 9.500
Supplemento per eventuale spedizione con corriere (L. 11.000) L.
TOTALE DA PAGARE L.

SCELGO LA SEGUENTE FORMA DI PAGAMENTO

40 ☐ Contrassegno
20 ☐ Anticipato, allegando assegno non trasferibile, bancario o circolare, intestato a Mondadori Infoclub
50 ☐ Con carta di credito ☐ VISA ☐ MASTERCARD
N
Scad.
Firma del titolare della carta
Data di nascita G M A

INVIATEMI I PRODOTTI CHE HO ORDINATO

01 ☐ Tramite posta
02 ☐ Tramite corriere espresso. In questo caso al contributo fisso per le spese di imballo e spedizione aggiungerò L. 11.000

ATTENZIONE! TUTTI I PREZZI-CLUB SONO IVA INCLUSA. I PRODOTTI ORDINATI SARANNO ACCOMPAGNATI DA RELATIVA FATTURA

Cognome
Nome
Via N.
Cap Città
Prov.
Tel. / Firma

Offerta valida solo per l'Italia salvo accettazione della Casa. 650523

Vi è scappato l'uccellino? La vostra marmotta è scimmiata o il vostro pesce non viene a galla per vedere le palle di pollo? Nessun problema: c'è Ace Ventura, l'acchiappa animali... È il migliore, anche perché è l'unico!

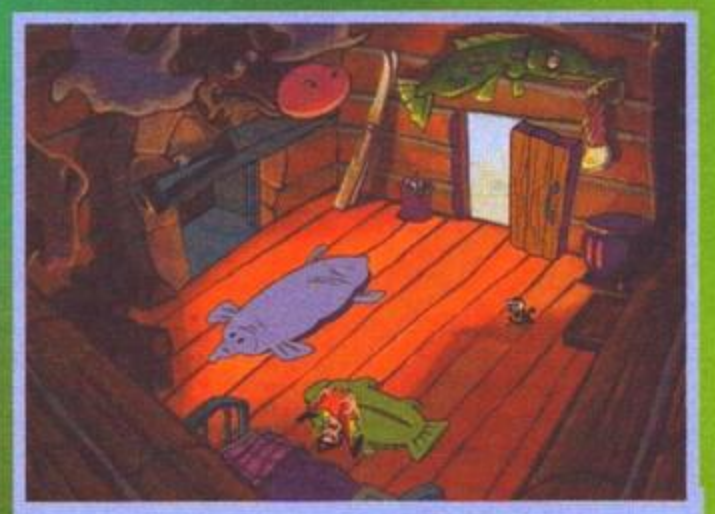
ACE VENTURA

Ok, il primo caso che vi capiterà tra le grinfie sarà il problema di Jaques De Monqui, un cacciatore di animali marini che è riuscito a ritrovare il mitico Nautilus facendo del sommergibile la propria casa...

"Aaaaace Ventura... Pet detective is on the run, he doesn't need to have a gun... tunza, tunza, tunza...". Sì, è lui e dopo ben due film è tornato ancora una volta alla ribalta, anche se ora è in formato digitale. Il detective più fulminato del secolo è ancora alle prese con cacciatori di frodo, bracconieri e mercanti senza scrupoli pronti a vendere gli zoccoli della propria madre per un pugno di dollari... Questa volta, però, non è completamente solo! Un paio di amici hanno accettato di aiutarlo: Spike, la scimmietta salvata in "Missione Africa" e Woodstock, un techno-hippie che si occuperà del "lato tecnico" di ogni sua missione.

La trama è fondamentalmente composta da tre atti che hanno un comune denominatore: un cattivone che, in un modo o in un altro, ha rapito o vorrebbe rapire animali in via d'estinzione (balene, foche, Fiat panda o persone con computer in grado di far girare giochi Origin...), inutile dire che il vostro compito, nei panni del pazzo con la maglia a fiori e le braghe a strisce (leggasi Ace), sarà quello di fermare questi "qualcuno" con ogni mezzo a disposizione... dalle vostre (ridotte) capacità mentali ai poteri speciali di cui Madre Natura ha voluto farvi dono: olfatto canino, vista da pettirosso, sguardo glaciale-artico e, dulcis in fundo, un coraggio da Leone di Lernia! Inserendo invece dei particolari codici, avrete a disposizione la capacità di sdrammatizzare in ogni occasione e quella di apparire sempre e comunque come dei benemeriti imbecilli, doti che, modestia a parte, io posseggo da quando sono nato!

La nostra storia avrà inizio subito dopo un fortuito salvataggio di un'aquila dalla testa calva, quando Ace, stanco morto, farà ritorno nel suo appartamentino zeppo di animali di tutte le razze (avete visto almeno il primo film, no?). Ad ogni modo il nostro detective, dopo essersi liberato del solito padrone di casa in cerca dei soldi dell'affitto, riceve una e-mail da uno dei suoi più cari amici, il già citato Woodstock che, senza nemmeno dargli il tempo di finire di sgranocchiare i suoi semi di girasole, lo informa di un tizio che ha iniziato a rapire balene... Rimosso Capi-



E non ditemi che durante il primo Ace non eravate scoppiati a ridere all'imitazione di c**o, il personaggio che l'acchiappa animali fa con il suo sedere (la chiappa-animale)... beh, sarete felici di sapere che c'è anche qui!

Haaa, la privacy del bagno... Hey, ma qui di uccelli ce ne sono troppi (premio battuta sconcia '97)!

Oh no, un gruppo di cagnacci da slitta è fuggito dall'accampamento della tribù... speriamo che nessuno se li CIAPPI, ahahah!

Durante la nostra avventura il quartier generale sarà sempre la nostra adorabile casetta. Peccato che ogni due per tre alla vostra porta appaia Shickadance, il vostro padrone di casa in cerca d'affitto!

tan Findus dalla lista dei sospetti, solo altre due persone potevano esserci sotto: Geppetto oppure Jaques DeMonquì, noto bracconiere al soldo del mercato nero; costui è comunque solo la punta dell'iceberg, visto che risolto il suddetto caso, altri direttamente collegati salteranno fuori come Ferrero Rochet da un ombrello giallo: husky fuggiti da casa, foche con la gonorrea e vendita di manufatti di contrabbando sulla rete...
Sarete tanto abili d'arrivare fino in fondo alla questione o, almeno, fino al termine della recensione? Io farò il mio meglio per ostacolarvi, perciò ecco qualche informazione tecnica: per prima cosa l'interfaccia grafica. Per chi ancora non l'avesse capito, Ace Ventura altri non è che un'avventura e come tale funzionerà sfruttando una delle solite interfacce punta e clicca che vanno tanto di moda in questo periodo. Per poter interagire con le persone o coi diversi oggetti sparsi per le schermate, basterà cliccarci sopra quando il puntatore assumerà la forma di una manina o di una bocca, mentre per utilizzare un certo articolo in nostro possesso con qualcos'altro, dovrete semplicemente far apparire l'inventario e trascinare i due aggeggi uno sull'altro... Quasi dimenticavo: per poter accedere a quest'ultimo, basterà cliccare su Ace, in questo modo vedrete una visuale della camicia del nostro eroe dove saranno presenti tutte le schifezze che avrete raccolto nel corso delle indagini; l'orologio da polso vi aprirà una linea diretta con quel malato di Woodstock, grazie al quale potrete poi cambiare i parametri di gioco: dal volume del sonoro alle opzioni per il salvataggio che, oltre ad essere sempre disponibile, sarà attivato ogni qualvolta uscirete dal gioco senza ricordarvi di salvare (un paio di volte, vista la facilità del gioco... ma non voglio sbilanciarmi troppo, dopo non saprei più cosa cribbio scrivere nel giudizio e sarei costretto a fare come il Bossetti, hahaha).

Dalle fredde profondità dell'oceano al Circolo Polare Artico; dalla Baviera a Los Angeles, una sola cosa dovrete comunque tenervi bene a mente: nel vostro lavoro ogni giorno è una giungla, perciò non potete permettervi di gironzolare senza una buona scorta di DDT e un secondo paio di mutandine pulite! Alla prossima e non dimenticatevi il commento!

FBS

Le parti arcade faranno da contorno alla storia vera e propria, così come accadeva nelle avventure di qualche tempo fa, peccato che dopo un paio di fallimenti queste sezioni vi verranno a noia!

Ah-ha, ecco come fanno a ottenere l'olio di foca, e io che credevo ci volesse il bod... ehm, stendiamo un velo pietoso.

Quel Phatteus Lardus ne ha escogitata una più del diavolo per fregare la protezione animali e ora è pronto a vendere i poverini al migliore offerente... questo è un lavoro per Shickadance (Ace non suonava bene!)!

Questo castello è la sezione finale. Per dirla tutta mi ricorda un po' Indiana Jones and the Last Crusade... o forse Dracula? Ok, facciamo Frankenstein Junior e piantiamola qui!

Una bella cantatina per festeggiare la libertà è proprio quello che ci vuole...

PC

Ora io mi chiedo: avevate in mano un personaggio mitico dalle molte possibilità, i doppiatori originali dei film, una vagonata di musiche troppo "Pulp" e cosa ne avete fatto? Un'avventura traballante dalla grafica fin troppo semplice che si riesce a finire in tre giorni... Certamente il secondo episodio cinematografico di Ace è stato deludente, ma perché dare il colpo di grazie a un detective del calibro di Jim Carrey?
Eppure non ci sarebbe voluto molto per trasformare questo gioco in qualcosa di carino: grafica e animazioni un po' più curate, musica in sottofondo durante tutto il gioco, un'interfaccia più flessibile e enigmi un po' meno lineari... chi più spende meno spende! Quello che invece abbiamo ora è un gioco non eccezionale, sia sotto il profilo grafico che sotto a quello puramente ludico; gli enigmi sono semplici, anche se parecchie volte potreste rimanere inchiodati in un punto solo per non aver visitato bene le locazioni precedenti; l'interfaccia non è il massimo e sicuramente vi salteranno i nervi quando noterete che il più delle volte le azioni sbagliate non verranno nemmeno commentate da Ace, mentre la libertà d'azione al di fuori degli schemi programmati per la trama è quasi 0 (in parole povere: per superare un enigma dovrete per forza fare quella determinata cosa, e basta!)...
Da sottolineare invece una localizzazione integrale in italiano che vanta la voce originale dell'Ace Ventura nostrano (non quella del primo episodio, bensì quella del secondo), in grado di strappare più di un sorriso ai fan dell'acchiappa animali e di farvi apprezzare ancora di più l'abilità dei nostri doppiatori.
Nonostante quest'ultimo punto però, non mi sento di consigliarvi quest'avventura, anche perché in giro c'è di meglio e a nessuno piace spendere soldi per un gioco che dopo un paio di giorni verrà messo nel dimenticatoio. Se siete degli avventurieri incalliti cercate magari qualcosa di più longevo (vedi Neverhood, Pandora Directive o anche il mediocre Toonstruck); se invece siete alle prime armi e non avete mai visto un'avventura grafica, allora tuffatevi su Monkey Island in versione budget CD o su qualsiasi altra avventura Lucas... Mi dispiace ma questa è la spietata legge del mercato. Patateeee, cipolleee; pesceee, pesce frescooo!

HARDWARE

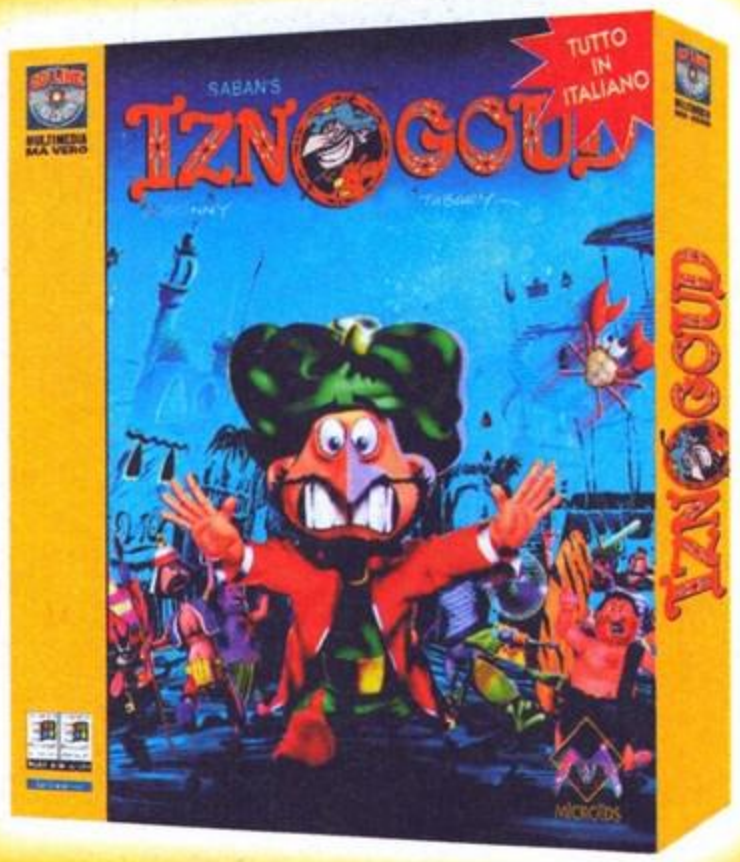
Il minimo consentito per questo "cartone animato interattivo", così come viene definito, è un'età superiore ai 13 anni (mi domando perché Stefano abbia deciso di dare a me il gioco, sa che ho dei problemi coi prodotti dal target troppo alto!), un 486/66MHz con 8 MB di RAM, SVGA, un CD-ROM 2X, una scheda sonora di qualche tipo (niente sottotitoli), un mouse compatibile Microsoft e una versione di Windows che sia compresa tra la 3.1 e la 95, andrà cioè bene anche la 3.2, 3.3, 3.4... (mezz'ora dopo) la 52.3, 52.4, 52.5... (un'altra mezz'ora) la 94.7, 94.8, 94.9 e, naturalmente, la 95.

È USCITO IZNOGOUD.

"MAMMA LI TURCHI."

Diventare Sultano al posto del Sultano è un gioco da ragazzi, più o meno. Aiuta Iznogoud, nella sua buffissima avventura, dove incontrerai tantissimi personaggi, tutti animati in 3D, che cercheranno di ostacolarti o di aiutarti a modo loro. Dovrai evitare trappole, scoprire livelli segreti e dimostrare tutta la tua abilità e prontezza di riflessi. Un Platform avvincente con un'esilarante carica di demenzialità, data dal carattere di anti-eroe del protagonista, e un'incredibile giocabilità arricchita dalle animazioni grafiche ad alta risoluzione.

MICROÏDS



Compatibile Microsoft Windows Windows 95 PlayStation

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

PIÙ DI 100 PERSONAGGI INTERAMENTE ANIMATI IN 3D.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SRL - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SRL 1997

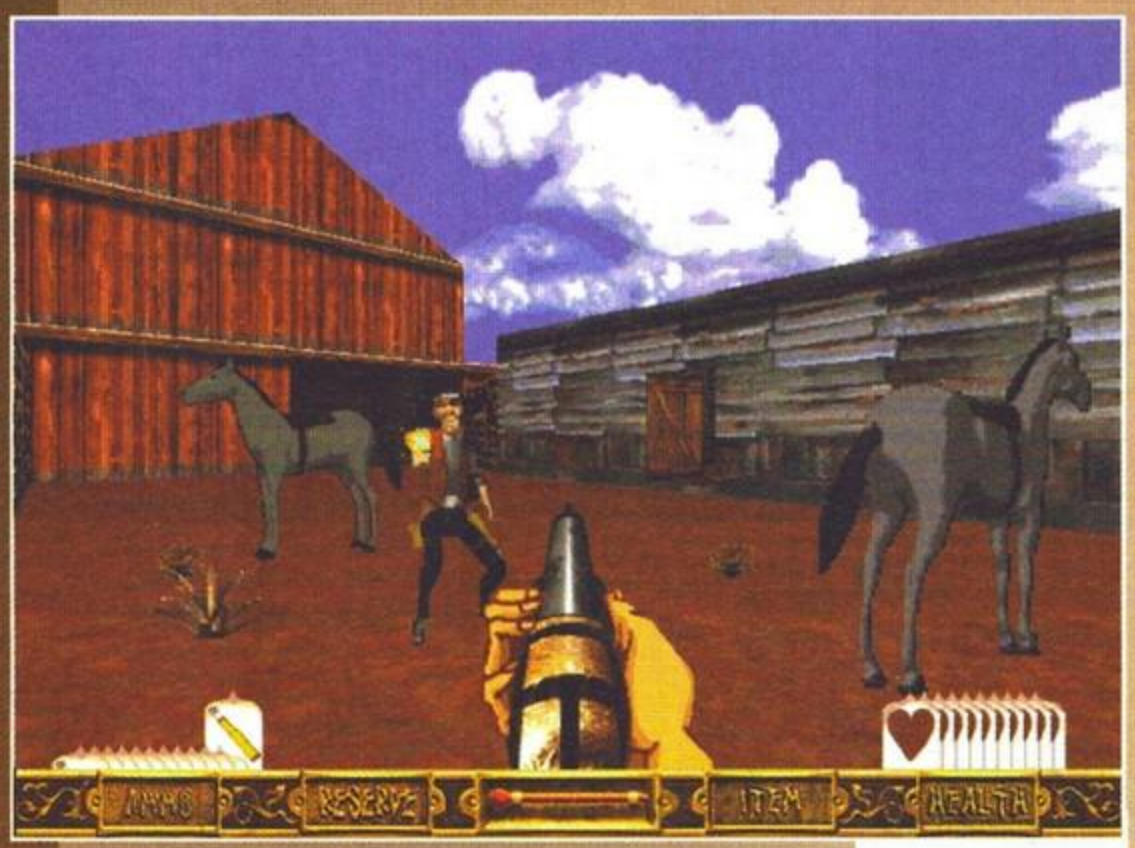
REVIEW

OUTLAWS

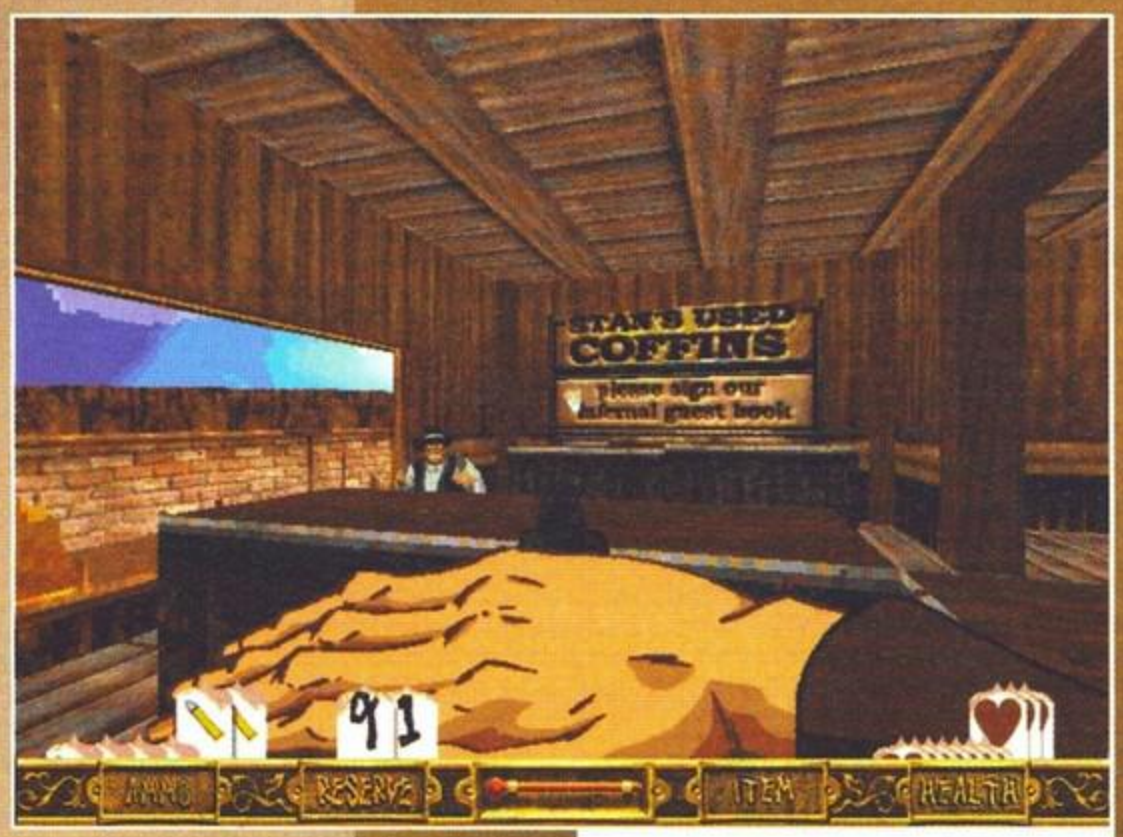
"Il caldo vento del deserto, i frinii delle cicale e il lento tramestio degli zoccoli del mio cavallo. L'orizzonte è tutto ciò che mi circonda, eppure, in questi desolati pianori, le insidie sono reali quanto il Cavallo d'Acciaio dell'uomo bianco..." -Vitello Tonnato-

La ferrovia, questo simbolo di civiltà e progresso che fece degli Stati Uniti ciò che sono ora... Forse nessuno si è mai soffermato a pensare alle sofferenze e alla fatica che costò la costruzione dei lunghissimi percorsi attraverso la prateria e le valli vergini della frontiera ancora inesplorata; migliaia di uomini che col proprio sangue e sudore fecero quasi estinguere la razza dei pelle rossa rovinando una terra ricca e florida... Ma questa è un'altra storia: quella di cui vi voglio parlare ora è solo un piccolo episodio di coraggio accaduto proprio in quegli anni, gli anni dei colonizzatori, delle miniere di carbone e dei duelli sotto il sole...

James Anderson, per molti un sinonimo di valore e forza, per altri una semplice spina nel fianco estratta con facilità da una ferita ormai da tempo cicatrizzata; un ex-sceriffo destituito per non aver aspettato la morte con una stella sul petto e aver messo da parte il proprio credo sgominando da solo un intero gruppo di desperados; per aver deciso di riporre la pistola e il distintivo per metter su famiglia e costruire, con la nascita della piccola Sarah, la fattoria desiderata da tanto tempo.
Le cose sembravano procedere per il meglio, almeno fino all'arrivo in città della maledetta ferrovia. Bob Graham, noto proprietario terriero dal passato oscuro quanto violento, iniziò a comprare le terre sulle quali sarebbe dovuta passare la lunga linea di stato... Inizialmente furono in molti a rifiutare la "gentile" offerta, anche se poi, col passare del tempo e con l'arrivo di persone tutt'altro che raccomandabili in città, tutti si videro costretti ad acconsentire alla cessione. L'unico ancora restio fu proprio il nostro ex-sceriffo Anderson che, nono-

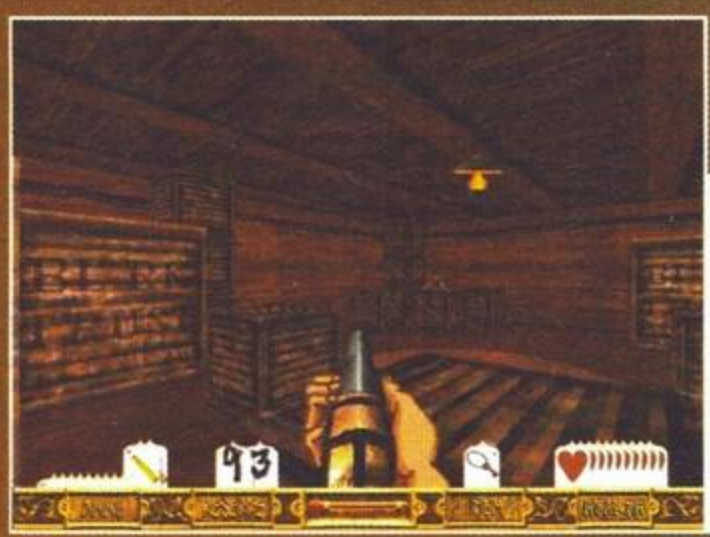


E' incredibile: uno non può nemmeno rubare in pace un cavallo che salta fuori il fattore armato di Fasato Plasma... che gente strana!



Ecco l'utilissimo cannocchialone che potrete appiccicare sul Winchester... Altro che Ritorno al Futuro 3: io da qui faccio fuori i peli del sedere dei pidocchi del ricercato!

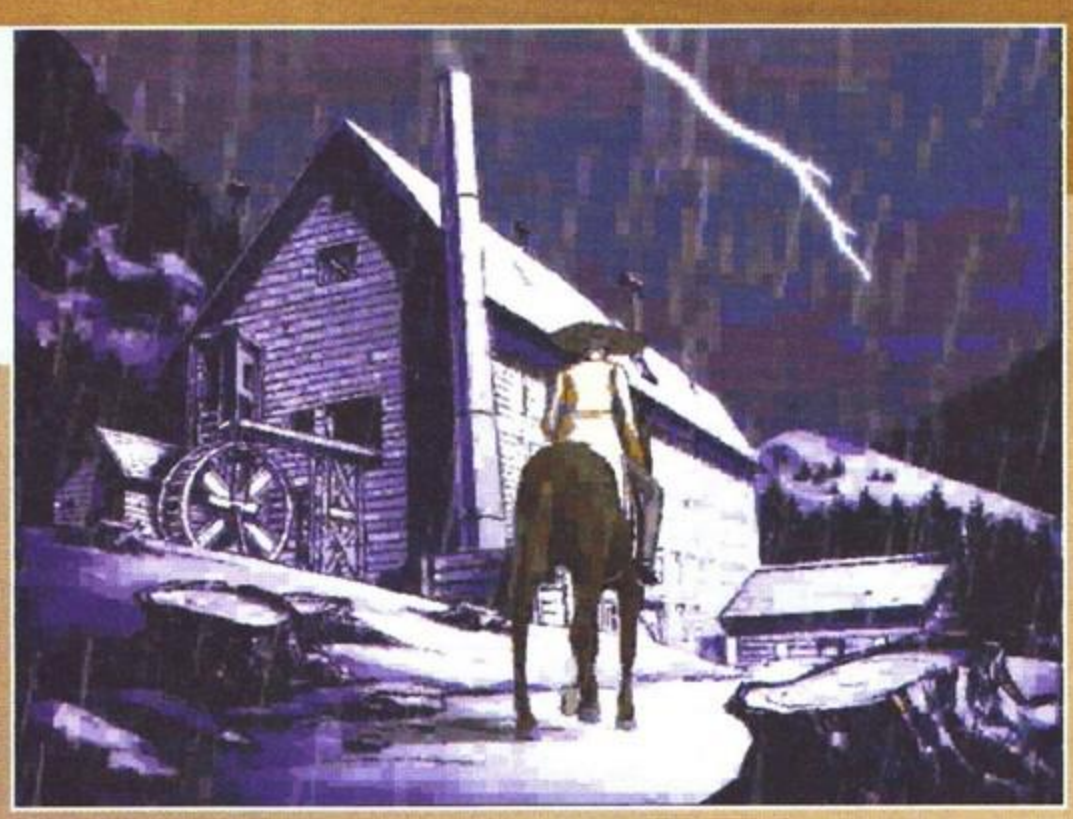
Hahaha, e te pareva se la Lucas non metteva qualche riferimento alle sue avventure grafiche: leggete la targa sul muro... "STAN - Bare di seconda mano": Monkey Island 2 colpisce ancora!



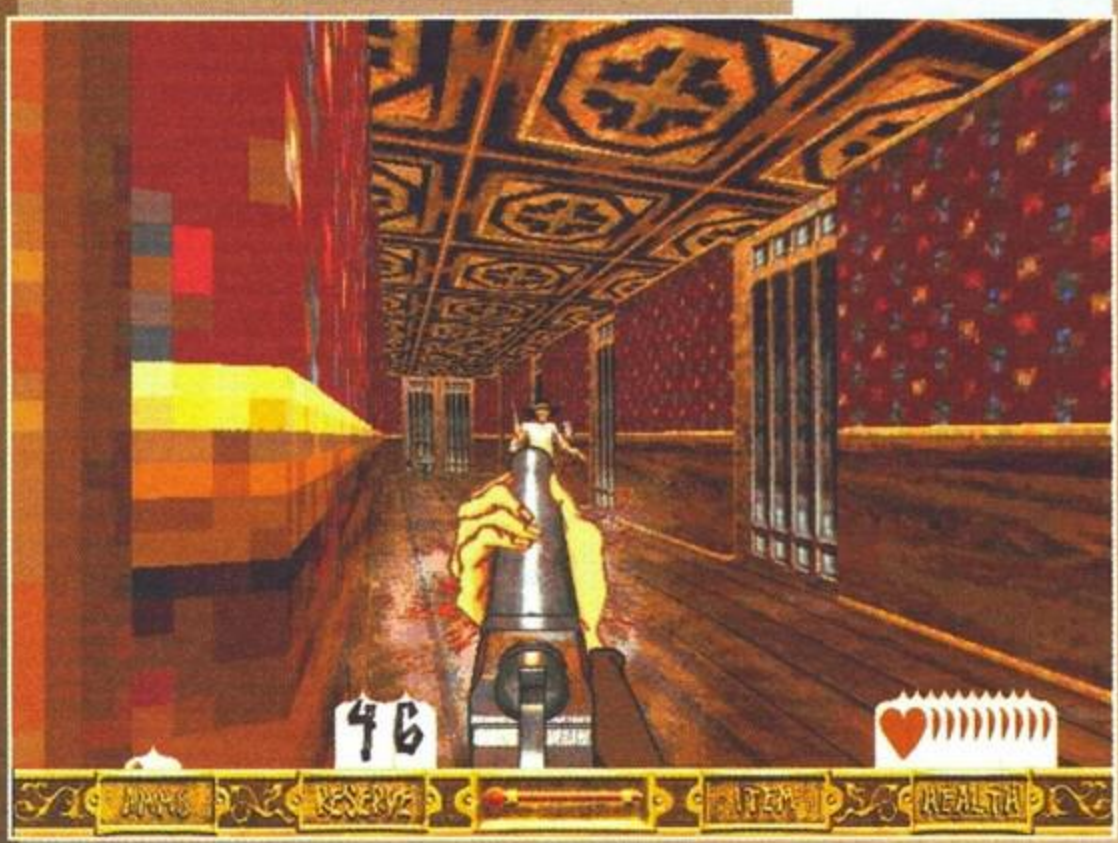
Alla fine di ogni livello dovrete affrontare lo sgherro che Bob Graham ha lasciato a curare la "baracca". In questo caso stiamo per confrontarci con Slim e il fatto di avere la protezione di alcune casse gioca a nostro favore...

stante tutto, vedeva qualcosa di buono nel caldo deserto intorno alla propria casa di legno.
Quel giorno James doveva andare a far compere in paese: un paio di sacchi di farina, dello zucchero, qualche frutto e, se i pochi introiti derivati dal raccolto glielo avessero permesso, un regalo per sua moglie, quel profumo che da tanto tempo desiderava. La piccola Sarah stava giocando sull'altalena e il

L'incredibile numero di stupende animazioni tra una missione e l'altra dimostra ancora una volta come i grafici della Lucas per queste cose non solo abbiano gli attributi, ma ne tengano anche un paio extra per ogni evenienza.



Il Treno! Beh, l'effetto di movimento non è granché, ma l'idea di sviluppare un livello così è davvero grande.

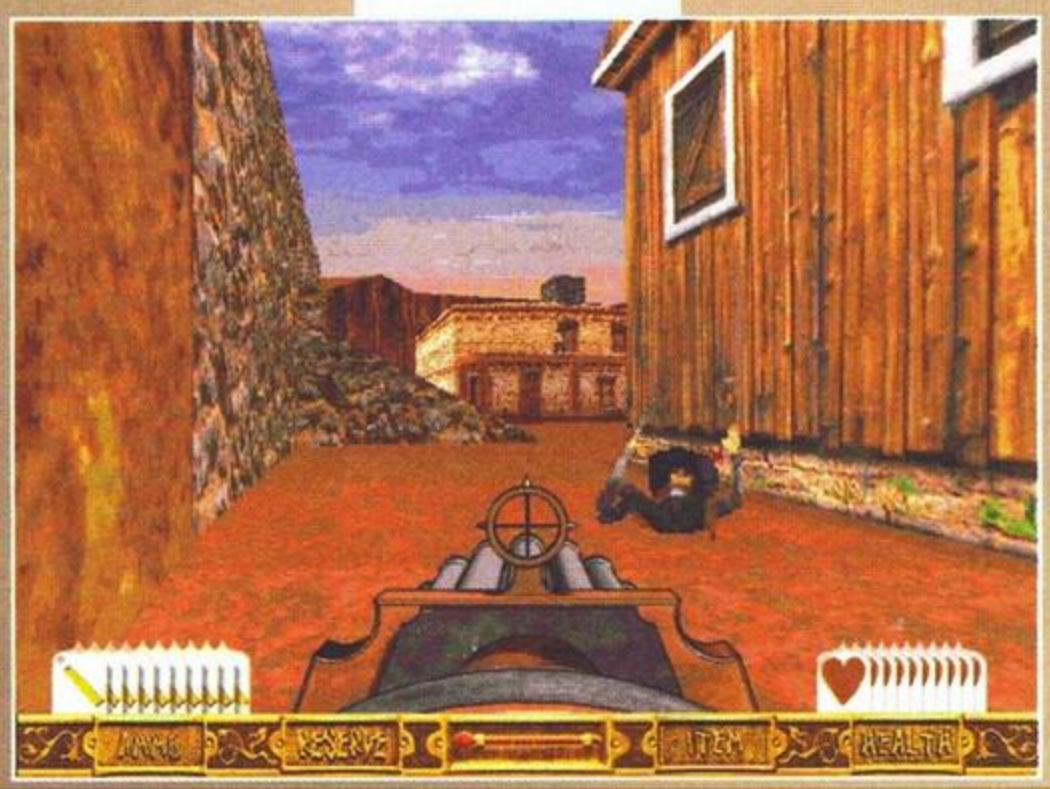


Avete presente la scena della gallina/freccia di Hot-Shot 2? Beh, continuando a sparare all'imbecille lì in fondo ho finito le pallottole e mi sono rimasti solo i coltelli. Se almeno avessi avuto delle forchette gli sarei saltato addosso e l'avrei divorato!

sole stava ormai tramontando... Sulle colline vicine il "Dottore" (così come lo chiamavano tutti) e Sam "Slim" Fulton, stavano seguendo la scena come iene pronte a divorare un piccolo di antilope; non appena l'uomo se ne fosse andato, loro sarebbero scesi a valle per "rinnovare" l'offerta alla famiglia: il Sig. Graham sarebbe sicuramente stato contento di tutto ciò.
La cittadina era deserta e lo stesso dicasi per il piccolo emporio del Sig. Wakefield: la ventola sul soffitto portava un po' di sollievo dal caldo soffocante e polveroso della strada maestra e il profumo di zucchero di canna e spezie era davvero inebriante.
Chi l'avrebbe mai detto! Lo sceriffo James Anderson all'emporio per comprare del profumo! Beh, il matrimonio è anche questo...

"Chi siete e cosa volete da mio marito?". "Nulla signora , è solo che volevamo sapere se il Sig. Anderson ha preso in considerazione la nostra generosa offerta". "Mi dispiace, ma mio marito ora non è in casa...". "Oh, lo sappiamo...".

Questa è la magione del nostro antagonista e quello che ho appena seccato era il suo panettiere... Il mio piano è di farlo morire di fame!

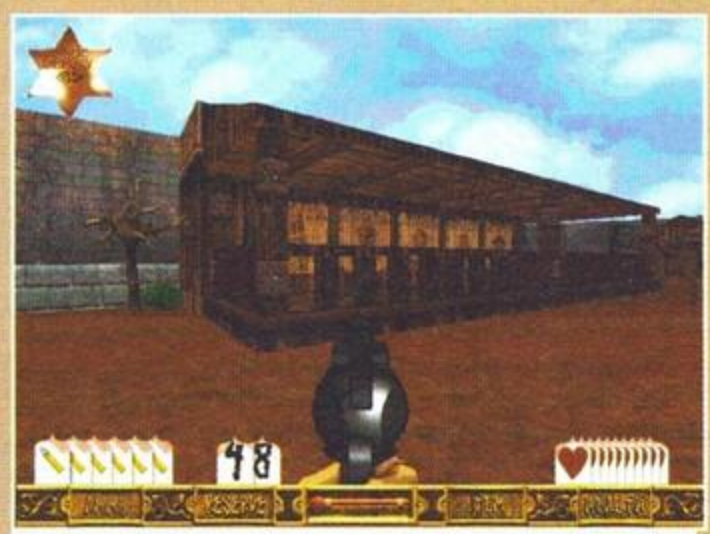


Ormai era scesa la sera e il cavallo col proprio padrone stava procedendo lentamente lungo il sentiero che avevano percorso tante, troppe volte. Anna sarebbe stata contenta del piccolo dono "direttamente da Parigi", i suoi occhi si sarebbero illuminati. All'improvviso uno strano odore di bruciato, dalla valle ormai illuminata solo dalle stelle uno strano bagliore rosato... Un brivido lungo la schiena di James lo fece sobbalzare e quasi inconsciamente spronò il suo destriero giù, oltre la collina. Altissime lingue di fuoco avvampavano intorno alla fattoria, il suo cuore stava pulsando talmente forte che quasi gli sembrava di sentirlo con le proprie orecchie; i sogni e le speranze dell'uomo stavano bruciando mentre un confuso guazzabuglio di pensieri gli riempivano l'anima e la mente.
Accanto all'enorme quercia un corpo disteso, immobile almeno quanto il camino di pietra avvolto dalle fiamme. James corse a perdifiato fino ad Anna, ormai troppo debole perfino per parlare; con l'ultimo respiro la donna fece il nome di Sarah, che non avrebbero più rivisto a meno che non avessero venduto la terra a Bob Graham.

La mappa potrà essere visualizzata solamente in trasparenza: tra le altre opzioni sarà possibile addirittura vedere contemporaneamente tutti i livelli... Non vi dico che caos!

James la strinse a sé e lentamente la donna si lasciò andare nelle braccia del marito... Ora la vecchia cassa nel magazzino di Tombstone sarebbe stata riaperta, il cofanetto marcato Smith&Wesson e il fucile avrebbero rivisto la luce, una luce non più filtrata da una stella di latta fin troppo legittima!
Così ha inizio l'epopea dell'ex-sceriffo James Anderson, da noi impersonato in questo nuovo spara e fuggi in soggettiva creato dalla geniale LucasArts, se pensate di trovarvi davanti all'ennesimo clone di Doom vi devo però dire che siete sulla strada sbagliata: fortunatamente, invece di seguire la corrente come sono solite fare la maggioranza delle software house, la casa californiana ha deciso di impregnare questo Outlaws di un'azione molto più realistica e strategica, visto che dovrete pianificare meglio le vostre mosse poiché basteranno un paio di colpi per trasformarvi in cibo per carpe; per concludere ogni missione non basterà gironzolare per le locazioni alla ricerca dell'uscita per il livello successivo, ma occorrerà prestare particolare attenzione a ogni singolo avversario, mirare adeguatamente, mettersi al riparo e soprattutto ricaricare le proprie armi!
Non ve l'aspettavate, vero? Pensate che questo è solo l'inizio: durante il gioco a furia di correre potreste stancarvi e ne risentirebbe la vostra mira e l'altezza a cui sarete in grado di saltare; in giro

James Anderson è stato ancora beffato dal destino, la piccola Sarah è sempre più lontana da lui e la voglia di prendere a calci gli sceneggiatori si fa largo fra i suoi pensieri...

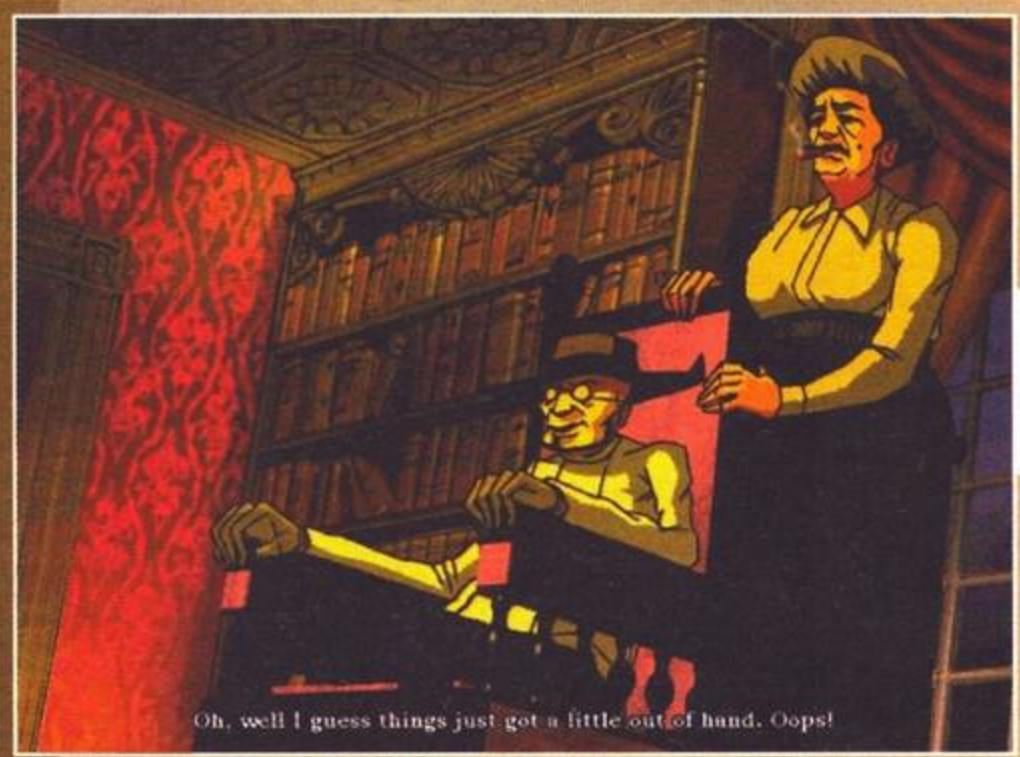


Nella modalità "Missioni Storiche", questa capanna sarà la nostra base. Sulla parete vi saranno i manifesti dei manigoldi che andranno catturati per salire di livello... Idea davvero originale.

Canyon come questo non saranno rari durante la vostra ricerca. E' in questi casi che un buon senso dell'orientamento diventa indispensab... hey, ma quello è lo spiazzo dal quale sono partito!

potreste comunque trovare alcuni gadget che vi saranno utili, da quelli dovrete utilizzare per risolvere qualche piccolo enigma alla Hexen: funi, badili, spranghe, ad altri che, rifacendosi ai veri classici della cinematografia western, vi saranno utili sul campo, quali lanterne per illuminare luoghi bui, piastre d'acciaio da usare come corazza e cannocchiali per poter divenire dei veri e propri cecchini... Sì, perché questa volta non basterà sparare dalle parti del nemico per vederlo crollare a terra, ma dovrete necessariamente prender bene la mira facendo anche conto della distanza che vi separa da lui... Non fate quindi lo stesso errore di Clint Eastwood in "Per qualche dollaro in più": nel Far West chi aveva la pistola più lunga era avvantaggiato e Lee VanCliff lo sapeva bene (no, non c'è nessun doppio senso)!
Ora però non scoraggiatevi, sono proprio solo queste le cose che rendono Outlaws degno di nota: vi accorgerete presto di quanto possa essere esaltante superare i propri limiti e usare un po' il cervello per fregare gli avversari e i tre livelli di difficoltà dovrebbero farvi abituare al fatto senza troppi traumi... "Belli" "Brutti" o "Cattivi": come vi sentite voi, cacciatori insicuri oppure killer consci del fatto che un singolo proiettile potrebbe fare la differenza tra uno sceriffo vivo e uno sepolto sotto mezzo metro di terra?
Beh, ad ogni modo la vostra abilità andrà fatta frut-

Eccoci all'interno della biblioteca del rapitore di Sarah. A questo punto i soliti malmostosi inizieranno: "Ué, ma ci sono due piani! Allora è vero 3D!". Nooo, e non vi spiego neanche il perché!



Il Dottore e "Bloody" Mary stanno facendo presente a Graham che potrebbe esserci un piccolo problemino ad intralciare i loro piani: VOI!

"Fabio, non giocare con la dinamite!", questa era la frase che era solita dire mia mamma prima che mi dessi all'esplosivo al plastico. Dopo infatti iniziò: " Fabio, non fare scherzi, riattaccati le braccine!".

tare e le tre possibili "campagne" serviranno proprio a questo: "SPAGHETTI WESTERN", l'episodio portante dell'intera vicenda, la ricerca di vostra figlia attraverso una serie di livelli a trama fissa che saranno accompagnati da animazioni e filmati; "BOUNTY HUNTER MISSIONS", missioni storiche ambientate durante la giovinezza di Anderson che lo vedranno salire dal grado di aiutante fino a quello di sceriffo, a seconda dell'esperienza che si guadagnerà sul campo (nel bene e nel male); infine, "MULTIPLAYER", con ben quattro possibili sfide: tutti contro tutti, sfida a squadre, cattura la bandiera (due squadre che devono catturare l'insegna dell'avversario e riportarla alla "base") e "uccidi il demente col pollo", nel quale si dovrà catturare un pollo e vincerà colui che lo terrà per più tempo (fuori di testa!).
Indipendentemente dalle vostre scelte, ricordatevi che la legge ora sarete voi e che niente scalderà meglio il cuore di un bandito quanto del piombo bollente! Alla prossima: hippy ya yeee, pezzi di cactus, e non dimenticatevi il solito contorno di fagioli e boxettini vari!

Fabio "FBS" Simonetti

Per scattare quest'immagine ero disposto a farmi ammazzare dal brutto ceffo in primo piano: fortunatamente il suo compare "Dove Cato Cato" l'ha fatto fuori prima che riuscisse a spettinarmi!

HARDWARE Per prima cosa una notizia che rattristerà tutti coloro ancora legati ai vecchi standard: il gioco funzionerà solo sotto WINDOWS 95! Eh sì, e pensate che anche per tutte le future realizzazioni Lucas sarà così... Il minimo per poter muovere il gioco in 320x200 sembrerebbe essere un Pentium 60 con 16 MB di RAM, 60MB liberi su Hard Disk, SVGA, un CD-Rom 2X e una scheda sonora 16 bit. Per potersi gustare l'alta risoluzione occorrerà invece almeno un P120, a cui aggiungo un bel CD-ROM 4X (visti i caricamenti tra i livelli e le numerose animazioni). Outlaws supporta le DirectX (utenti di schede, siete accelerate avvertiti) e potrà essere giocato in multiplayer sia tramite modem/null modem (2 giocatori), che rete (IPX o TPC/IP, 8 giocatori) o Internet (4 giocatori) in 4 varianti del tema "Ti spacco le corna!"...

Com'era già successo per Dark Forces, la Lucas è riuscita a realizzare un prodotto che, viste le proprie peculiarità, non si può direttamente confrontare con i titoli alla Doom attualmente sul mercato (Duke 3D o Quake). Outlaws fa testo a sé, per giocarlo ci vorrà più strategia, più sangue freddo e mira di quanta ce ne sia mai voluta per uno spara e fuggi in soggettiva.
Il bello è che questo fatto, invece d'intaccare la giocabilità convincendovi a legare un mattone alla confezione e gettarla nella vasca, vi costringerà a implementare nuove tattiche e gabole per non farvi fregare dai fuorilegge; vi ritroverete così a scattare di palo in palo caricando al volo la pistola, a utilizzare ogni singola cassa come copertura guardando il nemico con occhi diversi dal solito... Sì, perché se vi tuffaste nella mischia così com'eravate soliti fare in Duke Nukem, non avreste nemmeno il tempo di dire "Come get some"!
Più testa quindi, più strategia ed "enigmi" alla Hexen, ma non per questo meno divertimento. Lo devo ammettere: mi sono dovuto ricredere sul gioco: all'ECTS di settembre l'avevo catalogato come "fetenzia andante" a causa del motore vecchio stampo, ora invece mi ritrovo a scrivere questo commento desiderando di finire ancora una volta il gioco ma in modalità "Cattivo"... Come mai allora il gioco non si é beccato un Top Score o quanto meno uno Star Player? Beh, andiamo per gradi e analizziamo il tutto passo passo. La grafica e il motore non sono assolutamente all'altezza dei titoli 3D che attualmente vendono di più, le texture sono mediocri e lo stesso vale per i personaggi che bazzicano per i diversi livelli; insomma, graficamente Outlaws puzza di vecchio. Fortunatamente le animazioni tra una missione e l'altra risollevano un po' le sorti del tutto: si dà il caso infatti che ci si trova davanti ai filmati più belli e fluidi che si siano mai visti dai tempi di Broken Sword (d'altronde la Lucas è la Lucas!).
Che dire invece riguardo al sonoro? Beh, per gli effetti stereo siamo nella media, con SFX carini e alcune frasi digitalizzate alla lunga un po' ripetitive ("Don't be a fool Marshal", "You're outnumbered" e via dicendo), mentre per la musica c'è solo un aggettivo: incredibile!
Clint Bajakian è riuscito a dar vita a brani che non hanno nulla da invidiare ai successi di Ennio Morricone (l'autore di tutte le colonne sonore dei più grandi film western dell'universo) e che sembrano addirittura essere stati ripresi e arrangiati per formare le 15 tracce presenti sui due CD del gioco; inutile dire che tutto ciò va a favore dell'atmosfera, che in effetti ricalca fedelmente quella dei tipici "Spaghetti Western" tanto adorati da mio nonno (ciao Angelo!)(e anche dal Lisi: ciao "dùspa"! NdSS).
La longevità é purtroppo il secondo tasto dolente: per quanto riguarda l'episodio principale di 9 livelli (quello con una trama vera e propria) siamo sui tre giorni a livello medio e poco meno per quanto riguarda le missioni storiche (5 livelli), il mio consiglio é di allenarvi prima con queste ultime e poi di giocare il "Main Game" al massimo della difficoltà.
Per farla breve (e andare così a giocare, eheheh), Outlaws è il tipico titolo che dovrebbero provare tutti gli amanti dei Western stanchi dei soliti cloni senza testa di Doom; un gioco che si discosta abbastanza dalla solita realtà 3D, che poteva però essere realizzato meglio sotto il profilo tecnico/grafico. Sono dell'idea che tutti i "dukers" dovrebbero provarlo, magari scoprirebbero come me che il più delle volte il fatto di cercarsi un riparo e preparare della dinamite è più appagante dello sfondare il cranio di un nemico con un bel razzo fumante (anche se in effetti detto così non sembra...). Yaaa Silver!

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di
MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996. Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale ! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

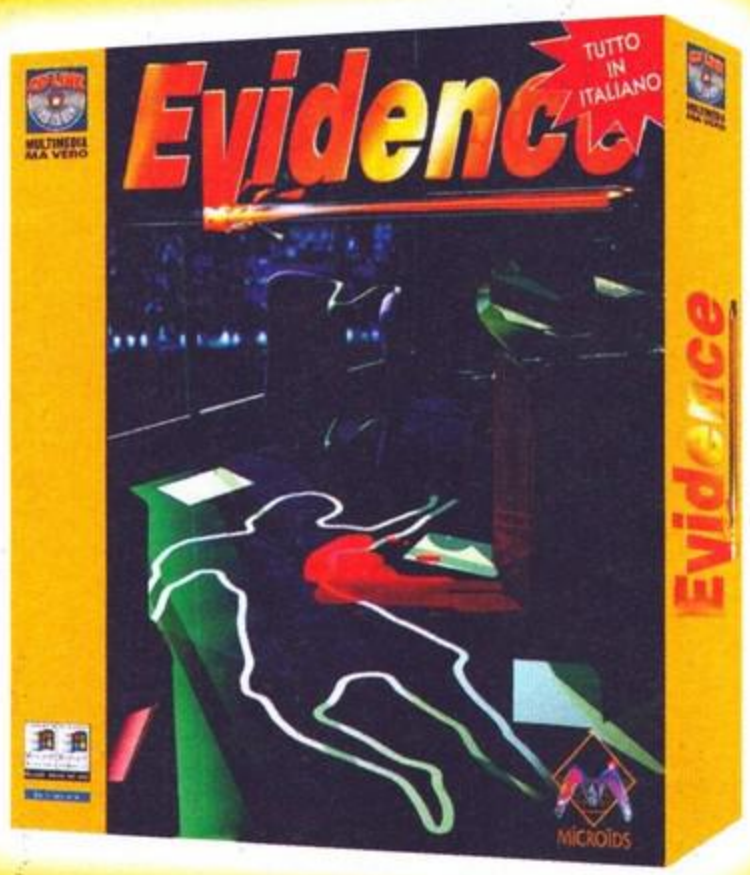
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

È USCITO EVIDENCE.

PIÙ GIALLO DI QUESTA PAGINA.

Chi ha ucciso Sara Hopkins? Naturalmente secondo la polizia e la TV Locale, il colpevole sei tu. E ti restano solo poche ore per svolgere le tue indagini, mettere insieme tutti gli indizi e scoprire il vero assassino.

Evidence è il perfetto mix tra un gioco d'azione, con addirittura inseguimenti in auto velocissimi, e un vero e proprio giallo intrigante pieno di indizi e di spettacolari animazioni 3D in tempo reale, che ti terrà incollato al computer con il fiato sospeso.



MULTIMEDIA MA VERO.

IL MIX PERFETTO TRA L'AZIONE E L'INVESTIGAZIONE.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

CD LINE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SRL - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SRL 1997

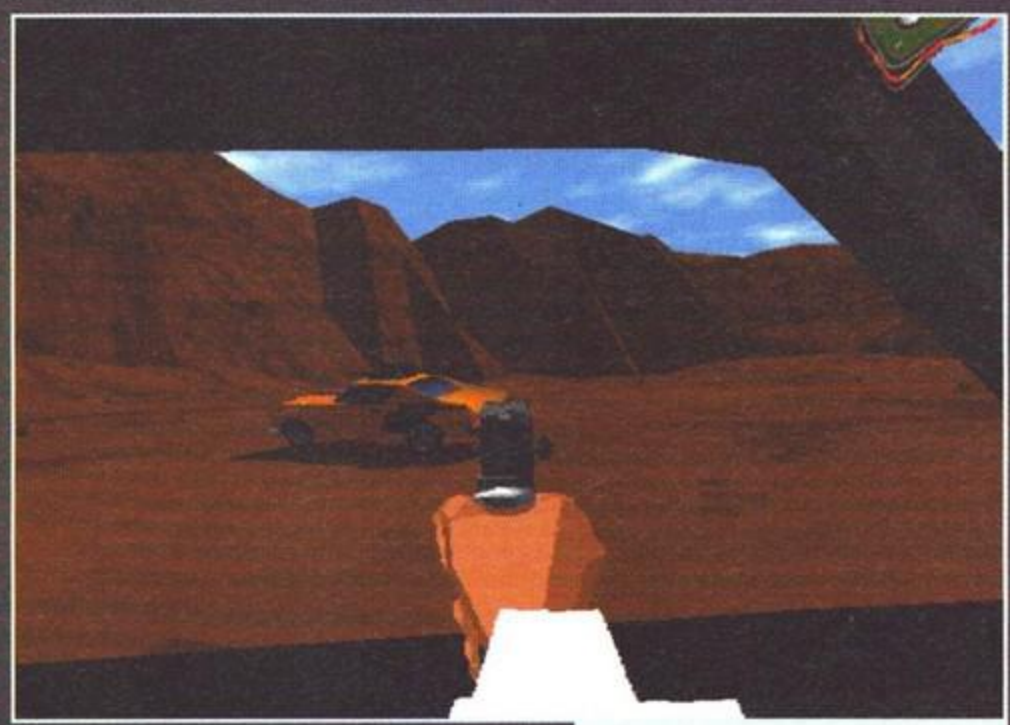
Interstate '76

I favolosi anni '70: in TV troneggiavano Hazzard e Charlie's Angels, l'aria era più pulita e nella stessa decade venivano alla luce praticamente tutti i redattori di TGM... quello che si dice un'epoca storica!

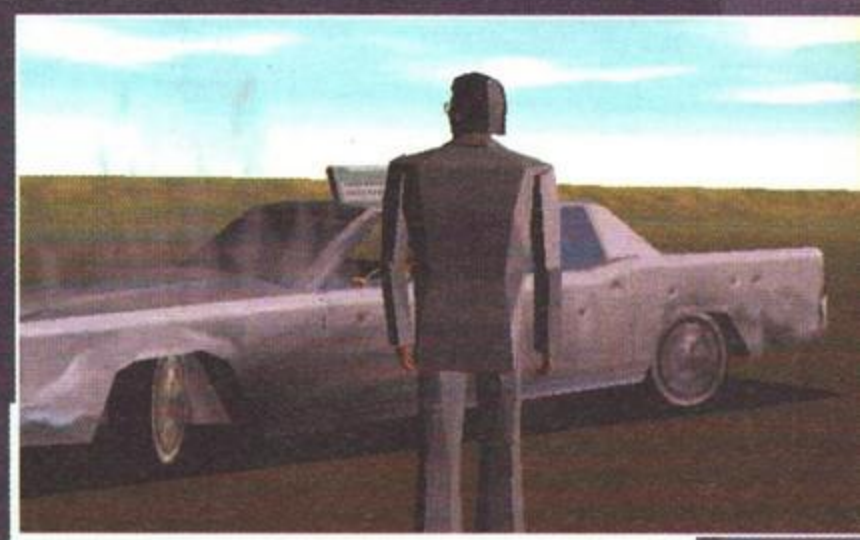
E' interessante notare come le varie decadi del nostro secolo abbiano tutte quante un'identità fortemente definita, perlopiù legata al modo di vestire e alla musica: se ancora gli anni '80 sono troppo vicini nel tempo per averne acquisita una a loro volta, gli anni '70 posseggono già uno status precisamente delineato, fatto di pantaloni a zampa d'elefante, vestiti attillati, colori sgargianti e musica funky. Impresse nella memoria di tutti coloro che avevano superato l'età dell'infanzia all'epoca (e anche di noialtri, grazie ai vari ricicli televisivi), troviamo le indimenticabili serie tipo Starsky e Hutch, Sulle strade di San Francisco, Hazzard e Charlie's Angels: ecco, Interstate '76 riesce nell'intento di cogliere appieno tutte le suggestioni, i colori, i suoni e le mode di questi favolosi anni '70, proponendo una linea temporale alternativa che, però, non esula da questi presupposti estetici...

Il mondo è infatti sull'orlo di un tracollo energetico: Antonio Malochio, un perfido mercenario che lavora per conto dell'OPEC, sta cercando di mettere l'economia degli Stati Uniti in ginocchio distruggendo tutti i pozzi petroliferi e i distributori di benzina (non fate quella faccia, i cattivi devono pur inventarsi qualcosa di nuovo anche loro, ogni tanto). A voi non fregherebbe assolutamente nulla di tutto ciò, non fosse per il fatto che il simpaticone ha anche fatto fuori vostra sorella Jade, e naturalmente vi tocca vendicarla. Con l'aiuto di Taurus, abile vigilante ed ex-partner di Jade, avete il compito di setacciare le strade del Sud-Est americano alla ricerca di Malochio e dei suoi scagnozzi, impersonando le baffute fattezze di Groove Champion. A vostra disposizione una straordinaria Picard Piranha (una muscle car del periodo) addobbata con una serie di simpatici gadget come missili, mitragliette varie, dispersori di olio e ogni genere di cattiveria utile a provocare dispiaceri in giro. Posto che decidiate di giocare a Interstate in modalità Trip, ovvero seguendo la storyline narrata poco sopra, dovrete superare 17 missioni che vi porteranno, lentamente, allo scontro finale con quel mentecatto di Malochio. Sebbene l'ambientazione del gioco e la forte caratterizzazione anni '70 sia ciò che rende Interstate un titolo particolare e assolutamente originale, durante l'azione vera e propria tutto ciò che ne resta è la splendida colonna sonora e, appunto, le suddette 'muscle car'. Riprendendo un po' il filone inaugurato da giochi come Fire & Forget e Quarantine, Interstate vi vede vagare in piena libertà su e giù per una sorta di immenso deserto, interrotto qua e là da qualche baracca e da alcune piccole e indifese stazioni di servizio. Di volta in volta vi troverete a dover far saltare determinate locazioni, fare a gara in mezzo alla polvere con gli sbandati di turno e, nella maggior parte dei casi, a ricondurre alla ragione i bambini cattivi del giorno, a suon di sportellate e colpi di armi d'ogni genere.

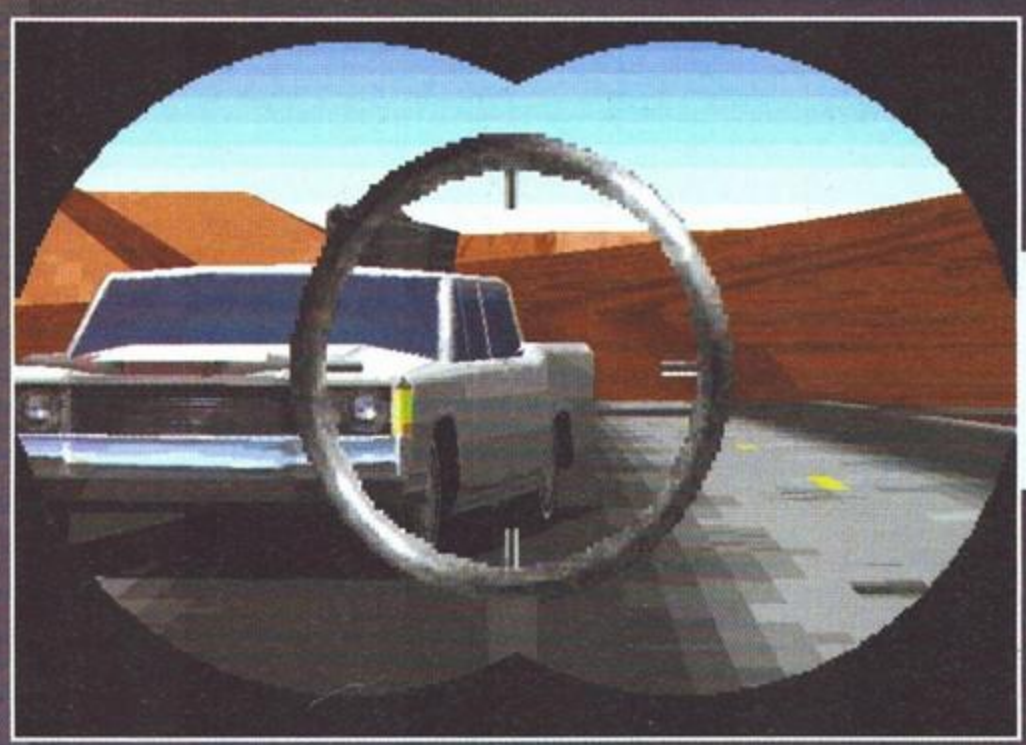
La sensazione di realtà che si riceve dal gioco è davvero sconcertante: seppure, in modalità Trip, le ambientazioni effettive non siano così diverse fra loro (semplici variazioni sul tema desertico), il perfetto sistema di controllo della macchina e la vastità delle aree esplorabili (si può vagare per miglia e miglia) calano perfettamente nella trama,



Per adesso non disponiamo che di una pistola come arma manuale, ma aspettate di recuperare un lancia-granate o qualche molotov...

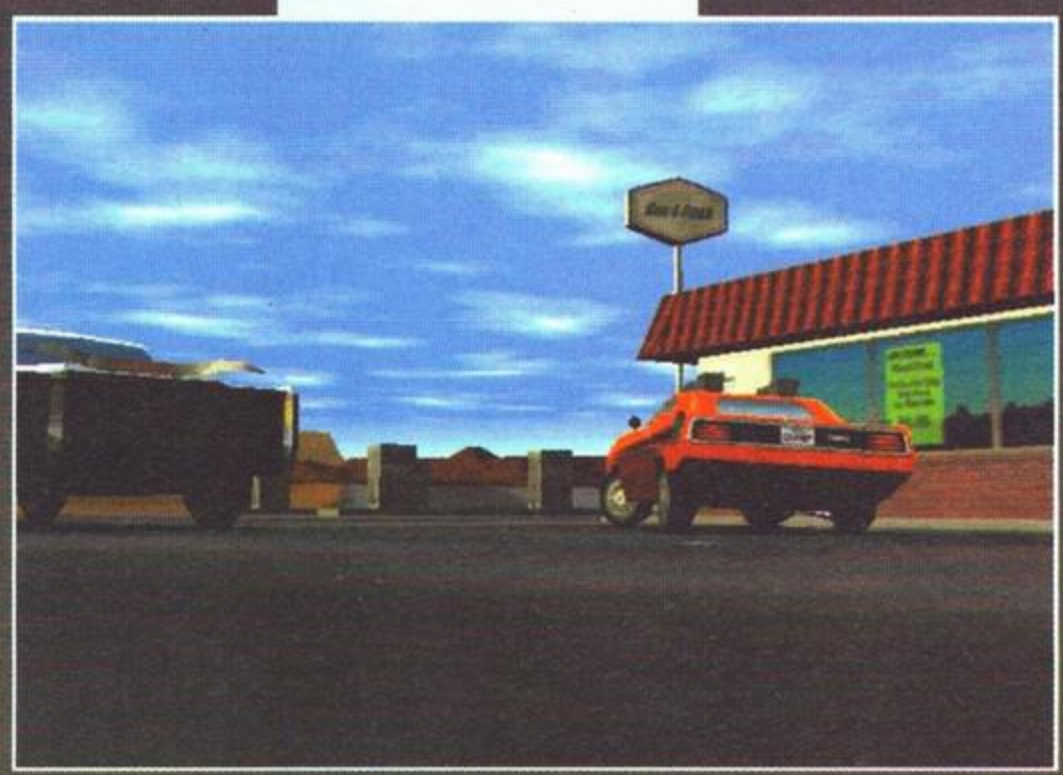


Mmmm... la macchina di Taurus un po' malconcia e Antonio Malochio si trova nelle vicinanze: si annunciano guai seri...

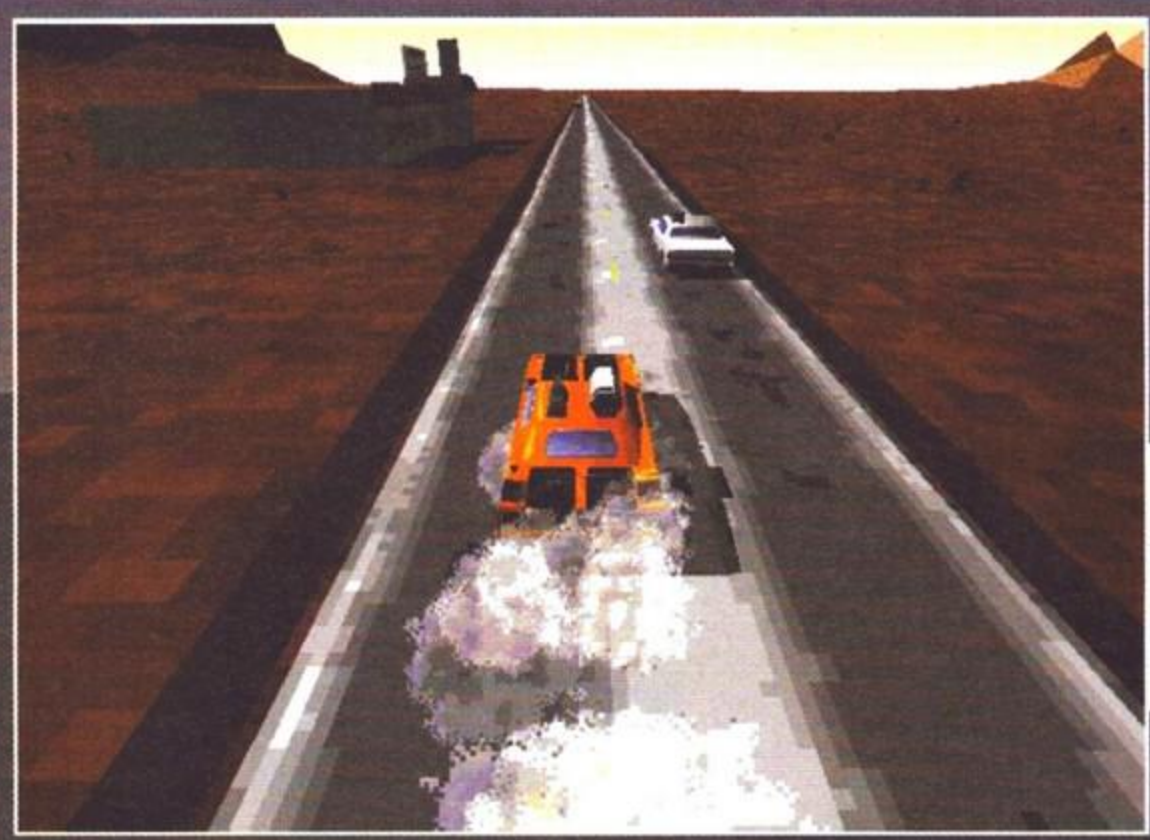


Con il binocolo si può mirare con precisione a oggetti molto lontani, anche se vi sconsiglio di guidare utilizzando questa visuale...

Le sequenze introduttive utilizzano un sapiente mix di grafica renderizzata e poligoni: l'effetto è notevole e decisamente in tema...



Accettate un consiglio: prendete questo salto con la macchina assolutamente allineata...

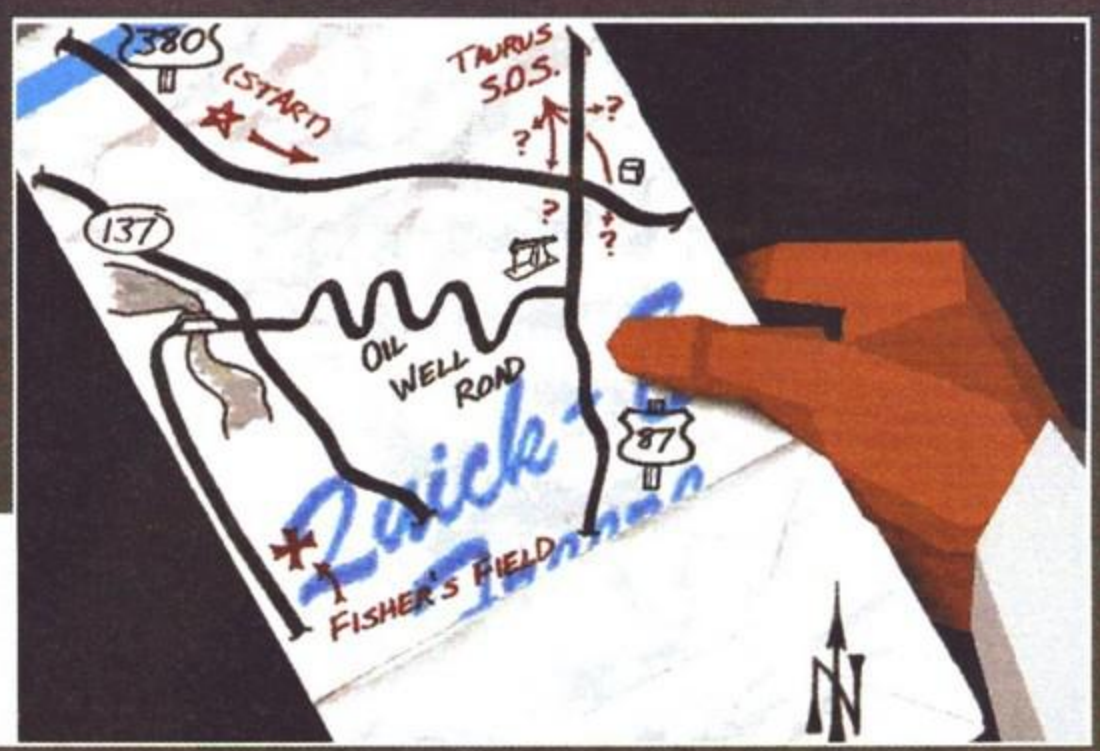


Si vede che abbiamo qualche problemino di motore? Il controllo della vettura in condizioni limite si fa, a dir poco, problematico...

Sebbene meno complesse e intriganti del Trip, queste sezioni sono il massimo del divertimento: potete infatti scegliere che macchina guidare tra le 23 disponibili, e addobbarla a vostro piacimento. A parte la consueta sequela di berline e sportive anni '70, ci sono anche delle giardinette, un camion, un'auto della polizia e uno scuolabus! Ciascun mezzo viene poi presentato in differenti allestimenti, che ne modificano il colore e l'aspetto. Non vi dico il divertimento di andarsene in giro su di una familiare vecchio stile con un lanciamissili montato sul tetto, a sollevare la polvere in mezzo al deserto con dei testacoda intenzionalmente provocati dal freno a mano... il che ci porta direttamente alla lunga sequenza di comandi disponibili per la propria macchina: la tastiera, durante una sessione di gioco a Interstate, è tappezzata di opzioni peggio di un simulatore di volo. In realtà, è più che sufficiente un joystick per comandare la vettura e per sparare, ma avete comunque sotto controllo la selezione delle armi, il targeting dei nemici, dieci visuali esterne, la mappa del tracciato, un riassunto dei vostri obiettivi e persino i comandi delle luci e del clacson, soltanto per citarne alcuni. E se in modalità Trip è piuttosto lento e complicato il processo che vi consente di aggiungere nuovi gadget alla vostra macchina (la quale, peraltro, è imprescindibilmente la Piranha), giocando in multiplayer o in Melee, oltre a scegliere il mezzo potete alterarne la configurazione nei minimi particolari: la lista dei componenti disponibili è interminabile. Si va dai

Questa visuale è senza dubbio la migliore per gli scontri ravvicinati: in questo caso dobbiamo solo dispensare il colpo di grazia ai due mentecatti qui davanti...

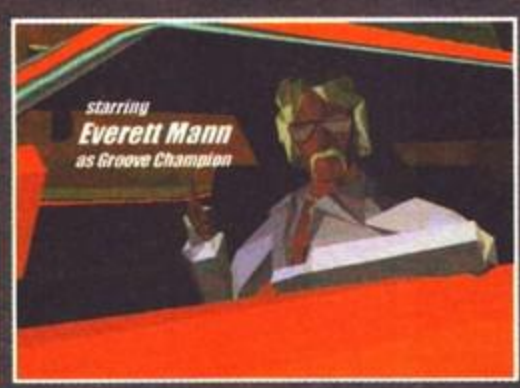
al punto che vi sentirete dei veri vigilantes con tanto di enormi baffi biondi. La sequenza delle missioni vi permette di percorrere una sorta di curva d'apprendimento, anche se alcuni dei livelli avanzati vi daranno parecchio filo da torcere: molto spesso, infatti, una missione parte con un determinato obiettivo, finché un evento imprevisto non modifica i vostri piani; può capitare così che vi siano diversi obiettivi intermedi da raggiungere, e morire all'ultimo stadio dei fatti vi costringe necessariamente a riprendere tutto dall'inizio.
La struttura dei vari livelli è comunque davvero azzeccata e i compiti da portare a termine estremamente vari: superare una missione impegnativa dà effettivamente soddisfazione. L'atmosfera anni '70 e la caratterizzazione dei personaggi, se ancora non fosse chiaro, è il vero punto di forza del tutto, e su questo fronte Interstate è letteralmente costellato di piccoli, impagabili tocchi di classe: dalle mappe disegnate sui sacchetti per le ciambelle, alla pronuncia strascicata (tipica del sud degli Stati Uniti) dei vari personaggi, fino ai sagaci commenti di Taurus sputati dal vostro CB durante la guida.
In alternativa alla Trip, potete scegliere di giocare in modalità Melee: qui, in sostanza, dovete confrontarvi su delle singole missioni, la cui configurabilità è indubbiamente più ampia. Sono presenti sette differenti scenari predefiniti, in cui dovete portare a termine una serie di compiti che vanno dall'ordinario (eliminare cinque o sei avversari armati fino ai denti) fino all'impossibile (oltrepassare il confine messicano eludendo un posto di blocco della polizia che ha più o meno l'aspetto di un bunker). Se preferite gettarvi in un carnaio senza regole, invece, avete a disposizione 15 arene di varia ambientazione in cui sfidare da uno a sette avversari comandati dal computer. Per disegnarle, i programmatori del gioco si sono davvero sbizzarriti, proponendo alcuni tracciati veramente suggestivi e anche una corsa notturna, completamente buia, in cui potete disporre soltanto di qualche sporadico lampione stradale e dei vostri fari (finché non si rompono!). Andarsene in giro nell'oscurità temendo un agguato in qualsiasi momento è davvero emozionante, tanto più che dovete vedervela con i peggio disgraziati che possiate immaginare (con nomi tipo Hell Toupeé e Handsome Devil, giusto per citarne un paio).

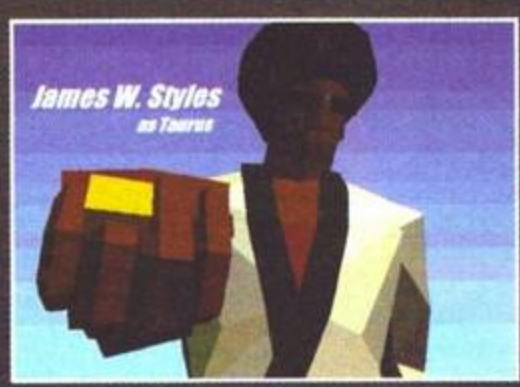


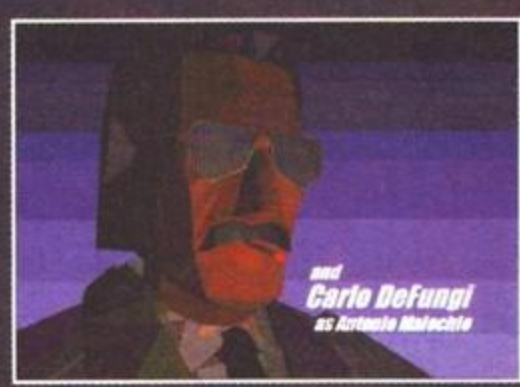
La mappa dell'area di gioco: di volta in volta ve la ritroverete disegnata sui supporti più improbabili...

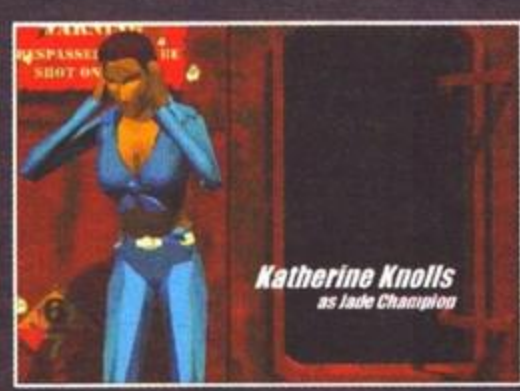
I POLIGONI VENUTI DAGLI ANNI'70

Vista la struttura da telefilm che è stata data al gioco, i personaggi con cui vi trovate a interagire (e anche quello che impersonate) sono, nella finzione di Interstate, interpretati da degli attori: subito dopo la sequenza introduttiva questi vi vengono debitamente presentati, con lo schermo diviso in riquadri in puro stile Charlie's Angels. Ed eccoli in passerella: Taurus (interpretato da James W. Styles), il vostro mentore, la vostra guida spirituale, uno che dovrebbe tirarvi fuori dai guai, ma che invece ci si infila a spese vostre; il personaggio più azzeccato del gioco, ricorda molto Samuel Jackson in Pulp Fiction. Skeeter (interpretato da Willard Dicot III), il vostro meccanico di fiducia: non che abbia un'aria troppo sveglia, ma è capace di riparare qualsiasi cosa. Antonio Malochio (interpretato da Carlo DeFungi) è il cattivo. Non a caso, è Italiano... Jade Champion (interpretata da Katherine Knolls), la vostra povera sorellina assassinata: viste le camicette con cui usava andarsene in giro, stupisce che si siano limitati a farla fuori... e infine Groove Champion (interpretato da Everett Mann), ovvero voi in persona: sempre che vi aggradi il baffo lungo e il Ray-Ban modello Chips...

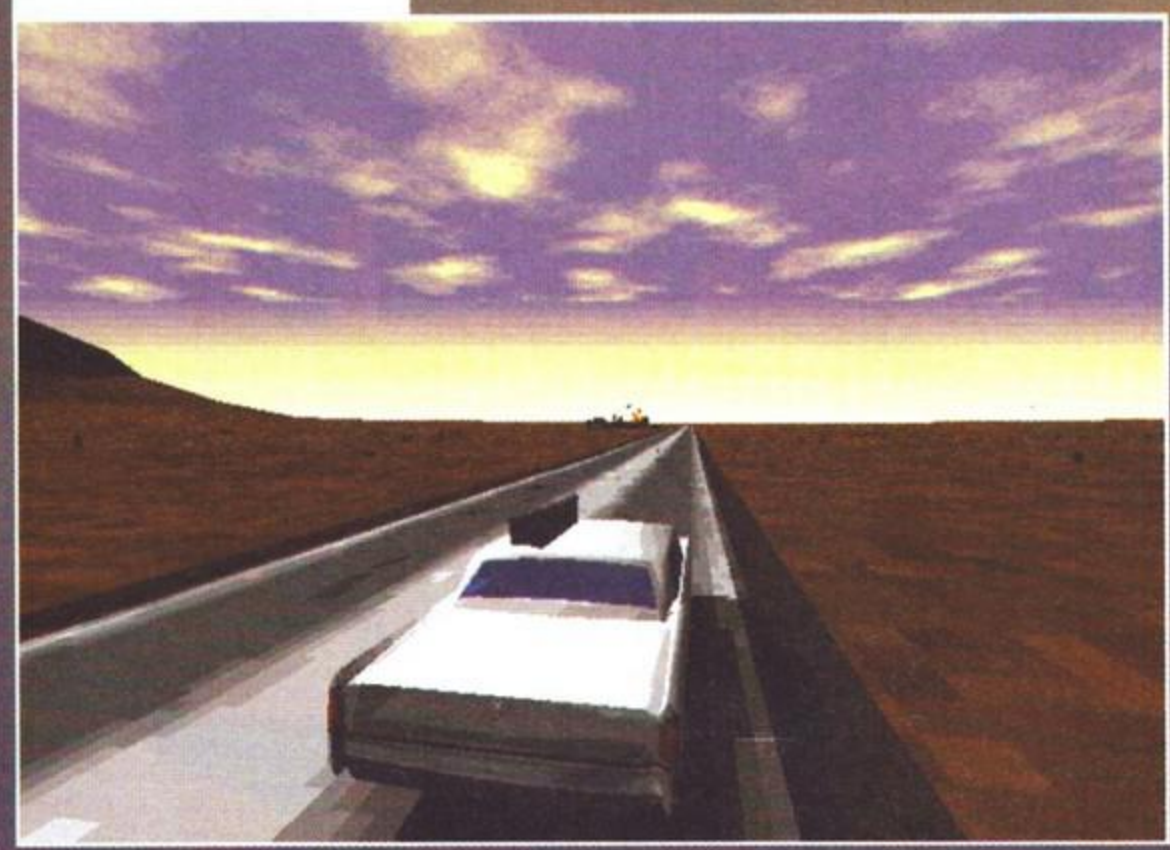








Anche se il terreno è più o meno sempre uguale, la variabilità delle condizioni della luce e del clima danno sempre l'impressioni di trovarsi in un luogo diverso...



In questo scenario dovete proteggere un innocente scuolabus dall'attacco di alcuni mentecatti: quale mezzo migliore, per farlo, di un altro scuolabus?

motori potenziati al sistema di frenata con ABS, dai lancia-granate ai fucili a pompa, dai cannoni da 30MM alle mine, per non parlare di alcune armi dalle denominazioni quantomeno esotiche come

Come si può notare, l'intera strumentazione della vettura è fatta di poligoni, e non è in bitmap: anche questo, purtroppo, contribuisce a donare a Interstate una fluidità non eccelsa...

Non sembra una scena da qualche vecchio episodio di Starsky e Hutch?

il "portatore d'infelicità" o "l'immolatore pirotomico": geniale.
Tutto questo ben di Dio può essere visualizzato in una risoluzione a vostra scelta tra le cinque disponibili (dalla 320x200 fino alla 1024x768), e ovviamente non manca la possibilità di alterare il livello di detta-

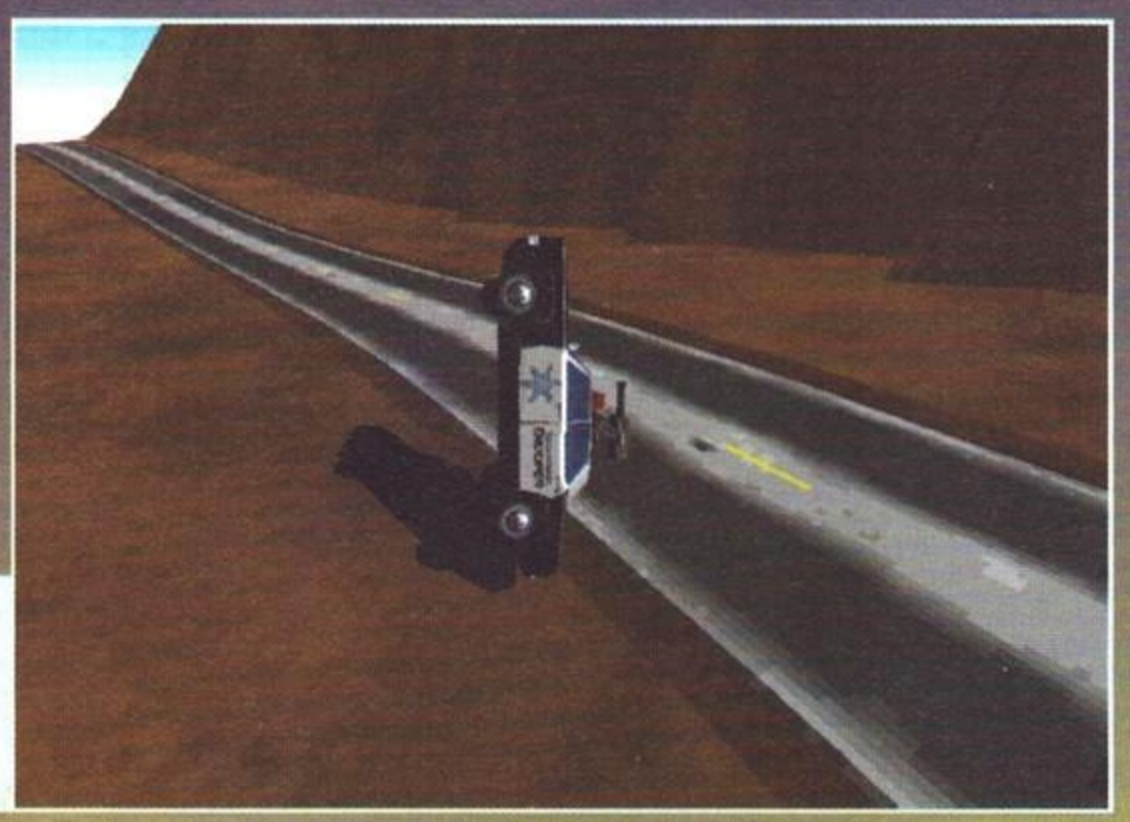
glio. L'engine poligonale del gioco è stato sviluppato dagli stessi programmatori di MechWarrior 2, i quali probabilmente si sono abituati troppo male nel disegnare giochi che sfruttino le Direct3D, vista l'ottimizzazione non eccelsa di questo motore per un Pentium "semplice". Una nota finale di merito va alle già citate sequenze d'intermezzo (ma anche alla bellissima sequenza iniziale): per donare al tutto un look consono al gioco, si è scelto di utilizzare per i personaggi poligoni semplici con light shading, cosa

Attenzione a non far saltare per errore la pompa della benzina: non tanto perché provochereste una piccola ecatombe, ma perché verrebbe meno l'obiettivo della vostra missione...

che dona al tutto un aspetto davvero caratteristico e decisamente vecchio stile. Queste scene, peraltro, sono tutt'altro che accessorie e sono essenziali per la comprensione della trama - oltre che veramente divertenti. Anche le musiche, dal canto loro, meritano l'ascolto a prescindere dal gioco, e non a caso verrà commercializzato un CD separato con la colonna sonora. Sfrecciate dunque verso il box di commento... e cercate di non sollevare troppa polvere!

Jacopo Prisco

Taurus ha qualche comunicazione da farci, dunque è ora di mettere mano al CB... tutte le sue dritte vengono raccolte in una sorta di piano riassuntivo della missione, nel caso vi sia sfuggito qualcosa...



Oops! E sì che le macchine della polizia dovrebbe avere una tenuta di strada eccezionale...

PC

Diciamolo subito: Interstate '76 offre una grafica poligonale non eccessivamente fluida, a meno che possediate un computer ninja. La varietà delle ambientazioni non si spinge certo nell'incredibile, eccezion fatta per gli scenari che sono senza dubbio più eterogenei, ma in fondo si tratta pur sempre di un immenso deserto, e così sia.

Espletata tale premessa, non mi sento di penalizzare per questi motivi un gioco che, per il resto, è un capolavoro di struttura e divertimento. Vi assicuro che mentre vi lanciate all'inseguimento di qualche farabutto, con la vostra macchina che quasi cade a pezzi, e magari pure a corto di munizioni, poco vi importa se, nelle scene più caotiche, l'engine poligonale non riesce a sputare più di sei o sette frame al secondo.

E' comunque un problema che dovete tener bene presente, soprattutto se avete un Pentium di fascia bassa: il demo del gioco incluso su questo numero del Silver Disk potrà aiutarvi a chiarire ogni dubbio. Ma la grande notizia è un'altra: entro metà maggio la Activision renderà disponibile un patch per Direct3D, che dovrebbe definitivamente sancire la grandiosità di questo titolo, rendendolo un classico a tutti gli effetti. Scomparsi i problemi relativi alla fluidità, infatti, Interstate potrebbe tranquillamente meritarsi, a mio giudizio, un Top Score. Se poi considerate che entro alcuni mesi uscirà anche un Expansion Pack con nuove missioni e nuovi scenari, converrete con me che la longevità già ottima di questo gioco sarà destinata a decollare. Ribadisco, comunque, che pur tenuto conto dei difetti che attualmente presenta, Interstate è una ventata di freschezza, uno di quei giochi che vi rimangono in mente fino a che non vi sedete davanti al computer per arrivare alla missione successiva. La modalità Trip offre un coinvolgimento esemplare, ed è anche merito delle divertentissime sequenze d'intermezzo che sono realizzate a regola d'arte. I tocchi di classe si sprecano, così come i momenti di ilarità da una parte, e di massima tensione dall'altra. Personalmente lo ritengo un titolo ben più profondo e completo di Carmageddon, la cui preview trovate in questo stesso numero, che pur offre un coinvolgimento adrenalinico più immediato. Assolutamente d'obbligo per i nostalgici dei "seventies" e largamente consigliato a tutti.

HARDWARE

Per sgommare nel deserto del Sud-Est vi serve un P90, 16 mega di RAM, un CD 4x, una SVGA e un joystick, oltre alla canonica scheda audio. Purtroppo, come palesato nel box di commento, Interstate non è il massimo della fluidità su nessun computer e quindi questa configurazione vi rende degni della sola bassa risoluzione. Per giocare in alta senza incorrere in crisi di nervi l'ideale sarebbe un P166 con 32 mega di RAM. Altrimenti attendete fiduciosi la patch per Direct3D prevista per metà maggio. Per il momento la tecnologia supportata è la DirectX 3, motivo per cui Interstate è nativo Windows95. Se avete un processore Cyrix o NexGen, infine, potreste avere dei problemi a fare girare il gioco correttamente, perciò non esitate a verificare il tutto con il demo sul Silver Disk.

16 NUOVE MISSIONI

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT™

COUNTERSTRIKE

DISCO CON COUNTERSTRIKE MISSIONE UFFICIALE

Ecco il complemento ideale al best-seller COMMAND & CONQUER RED ALERT. Ci sono attività clandestine, tecnologie sperimentali e tattiche speciali.
Ora sei tu a decidere l'esito finale del conflitto tra gli alleati e i sovietici.
Naturalmente non c'è battaglia senza guerra. Per passare al "contrattacco" devi avere anche "COMMAND & CONQUER RED ALERT".

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
486/66MHZ,
8Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 2X,
SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER O COMPATIBILE, SVGA, MOUSE.

£ 49.900

Virgin INTERactive

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

E' il Tuo Peggior Nemico...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

... ricacciala all'inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi ...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL'INFERNO E OLTRE...
C'E' L'UMANITA' DA SALVARE !!!

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95 O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA 256 COLORI, SCHEDA SONORA E MOUSE COMPATIBILI CON WINDOWS '95, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA (COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI: RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE CONNESSIONE A INTERNET LOW-LATENCY CON SUPPORTO DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

REDNECK RAMPAGE™

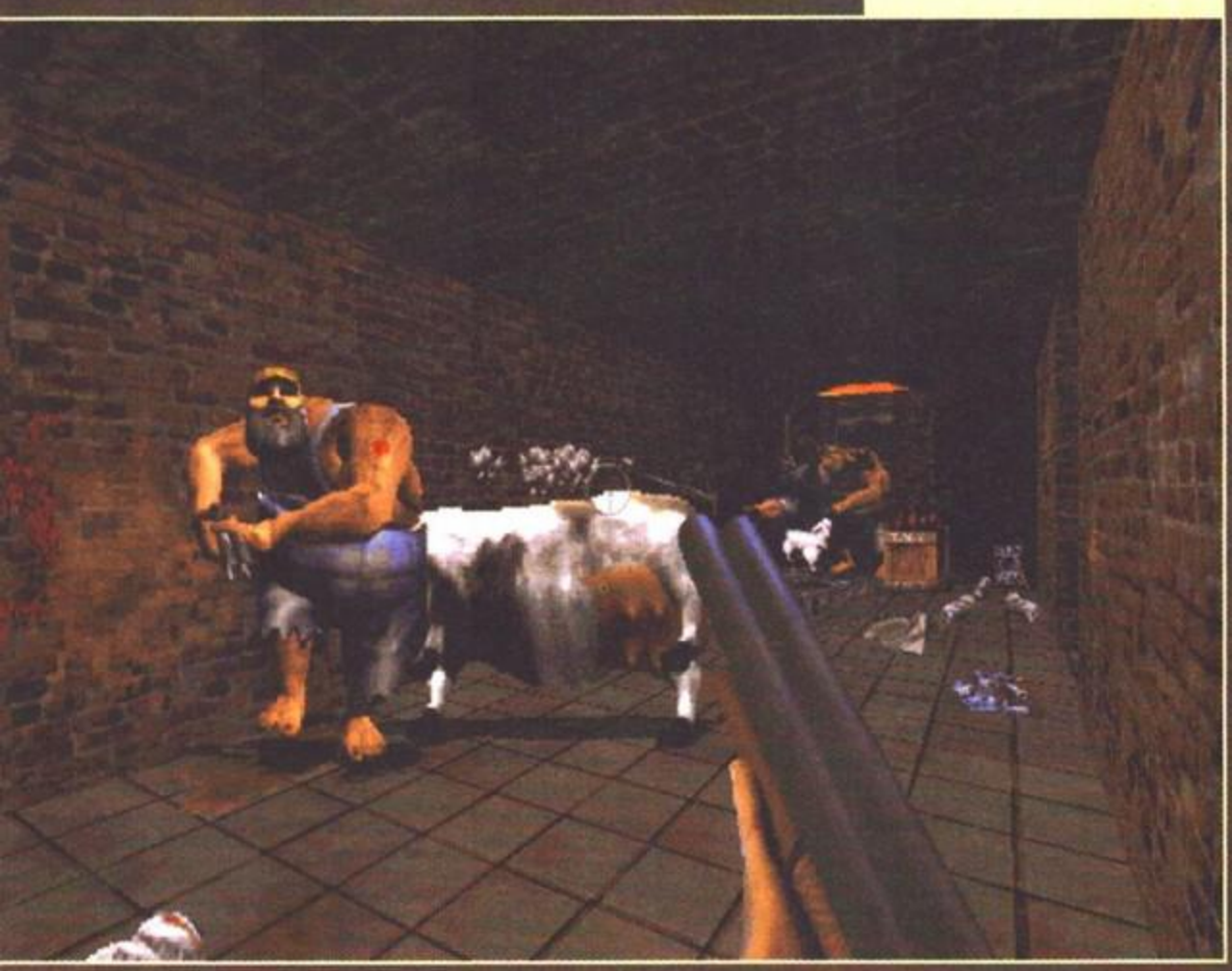
Che cosa sappiamo noi, in realtà, della zona degli Stati uniti che viene appellata come "profondo sud"? Per intenderci, quella che dovrebbe stare più o meno nei paraggi del Mississippi? Che cosa ne sappiamo noi, oltre a quello che abbiamo potuto imparare guardando Hazzard, o Beverly Hillybillies o altri telefilm del genere? E soprattutto, ci interessa?

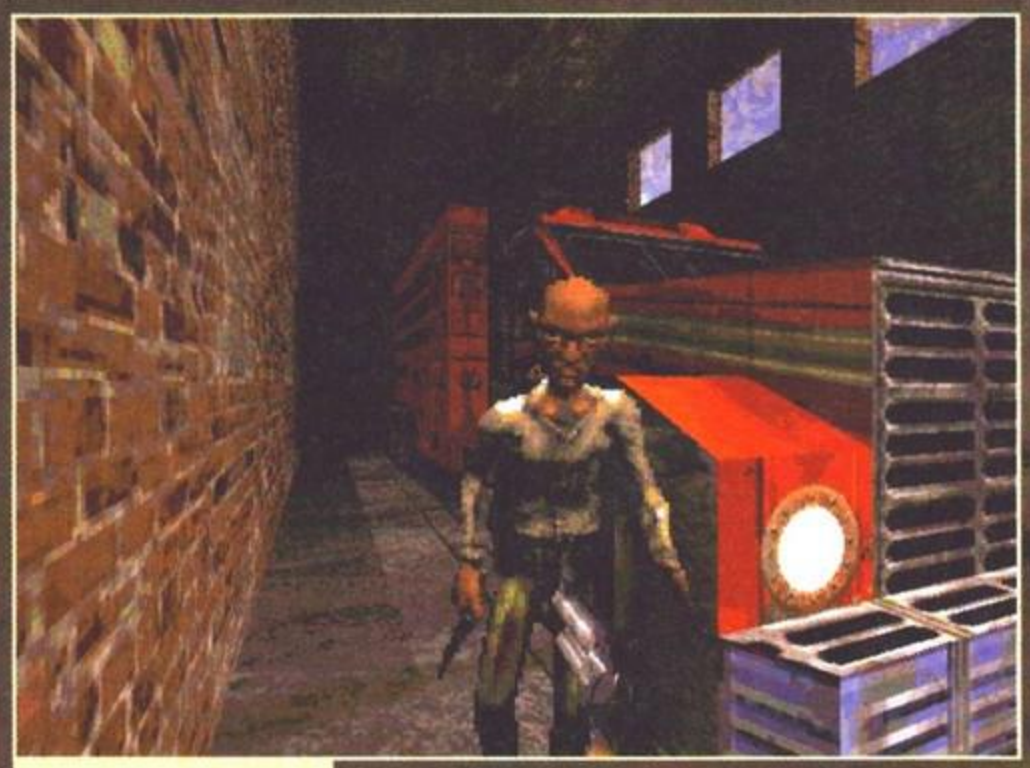
Vergogna! E' maleducazione salire con i piedi sul tavolo! Per punizione ti farò saltare via le rotule a fucilate.

Infierire con un fucile automatico su un cane è sempre un piacere. Quando poi il cane si chiama "Shithead" (c'è scritto sul cartello!) è un piacere ancora maggiore... Ebbene sì, a me piacciono i gatti.

Ci sono certe reazioni che non sono semplici da comprendere. Non è sempre facile capire che cosa passa per la testa di una persona, men che meno prevedere come reagirà a un avvenimento improvviso. Prendiamo, per esempio, l'individuo noto come Leonard, il protagonista di Redneck Rampage. L'evento che lo ha sconvolto è uno di quelli che tutto sommato occorrono spesso: sono arrivati gli alieni e hanno rapito il suo maiale da competizione, la gigantesca Bessie, che gli fa vincere a ogni fiera numerosi premi per la Scrofa più Bella. Che cosa avrebbe fatto una persona normale in questo caso? Avrebbe chiamato il pronto intervento, la polizia, i carabinieri, i pompieri... Leonard no, ha raccolto il suo fido fucile a pompa e si è messo sulle tracce dei visitatori.

Hmm, una stanza zeppa di grassoni che mi vogliono fare la pelle... A chi sparo per primo? Alla mucca, naturalmente!





Questo simpatico nonnetto ve lo ritroverete nel 90% dei livelli. Nonostante la sua apparenza tutto sommato innocua, si tratta di un avversario decisamente letale e oltremodo rompiscatole. La maniera migliore di levarselo dai piedi consiste nel fargli venire un avvelenamento da piombo gridando "largo ai giovani".

Questo piccolo preambolo fa da introduzione a Redneck Rampage, novissimo titolo della Interplay che va a inserirsi nella nutrita schiera degli sparatutto tridimensionali, "nati" più o meno sei anni fa con Wolfenstein. Ora, non chiedetemi (vi prego) di ragguagliarvi su questo popolarissimo genere, ma sappiate comunque che ultimamente, uno dei titoli più rappresentativi del mucchio è stato il magnifico Duke Nukem 3D della Apogee/3D Realms, e visto che alla Interplay devono essere parecchio pigri hanno deciso di sfruttare una formula già sperimentata, acquistando i diritti dell'engine e sfruttandolo come più gli pareva. Il risultato è un mix di elementi vecchi e nuovi: semplicemente vedendolo

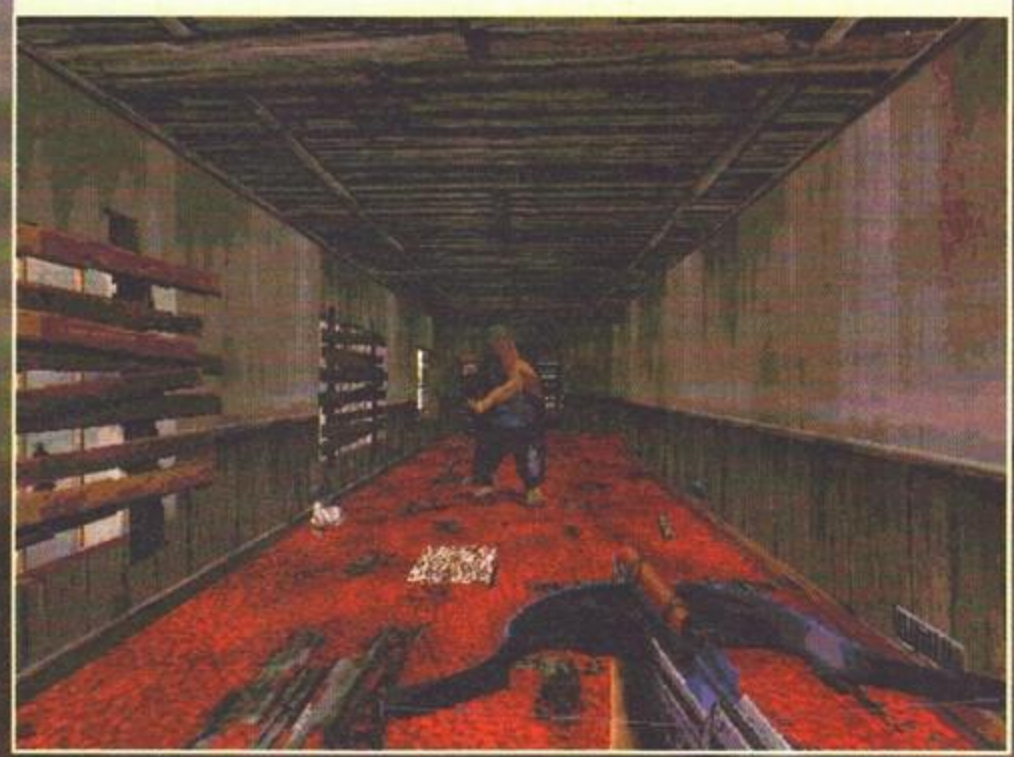
REDNECK RAMPAGE™

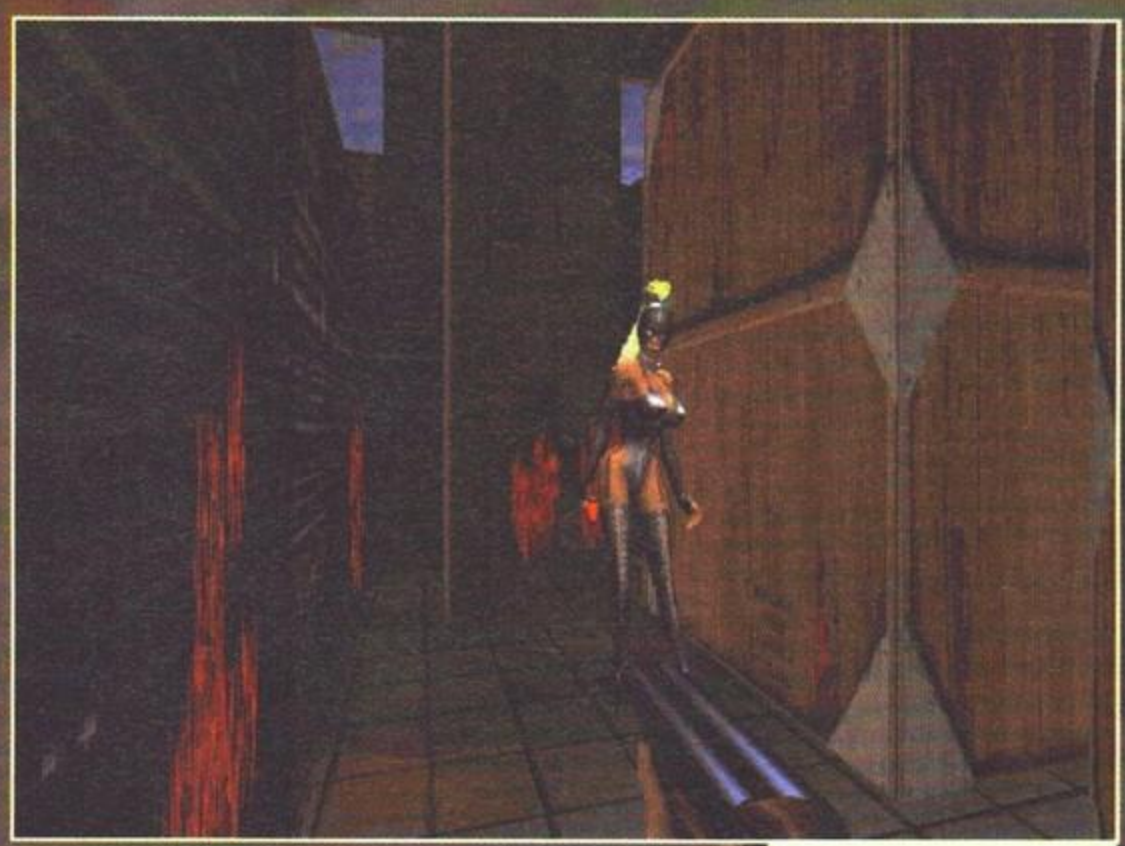
girare, ci si accorge che quasi tutto il codice di Duke è ancora lì - texture che cambiano per simulare i danni, settori che si muovono, pareti inclinate e persino la mappa che non si aggiorna con il campo visivo (come Doom) ma mano a mano che esplorate le aree. E come mai allora non si può dire che il gioco sia lo stesso? Hmm, bella domanda, in effetti... Lasciamo stare. Redneck Rampage presenta alcuni particolari innovativi che vale la pena far notare (anche perché sono qui apposta). Quello che salta più all'occhio è la scomparsa di oggetti come il medikit in senso stretto: l'unica maniera per "curarsi" è mangiare e/o bere quello che si trova in giro, e cioè puntualmente carne di maiale, torte di carne di manzo (terrificante) nonché birra e whiskey. Ora, tutti sappiamo (a parte Max) che non si può continuare a mangiare e bere ogni due secondi: evidentemente lo sanno anche i programmatori, dato che eccedendo con l'uno o con l'altro (o con tutti e due) si possono sperimentare degli spiacevoli effetti collaterali. Mangiando troppo ci si appesantisce e i movimenti ne risentono, mentre esagerando con il bere si rischia persino una sbronza poco durevole ma comunque dannosa - a seconda dei casi il giocatore si muove nelle direzioni sbagliate, vede tutto sgranato o addirittura non riesce a tenere la testa dritta. Mano a mano che il personaggio smaltisce il

Tanto per entrare nello spirito del gioco, vi mostro questa stupenda foto di uno dei cloni di Billy Ray che si smanaccia operosamente il deretano. Nei frame successivi provvede anche a esplorarsi rapidamente il naso, dopodiché ritorna al suo lavoro principale - crivellarvi di colpi.

Ed ecco gli alieni che si mostrano in tutto il loro splendore... Beh, si fa per dire.

In Duke Nukem c'era un certo gusto nel devastare tutto quanto a suon di esplosivi, ma qui si è decisamente perso - l'80% delle locazioni sono come questa, e cioè già diroccate in partenza.



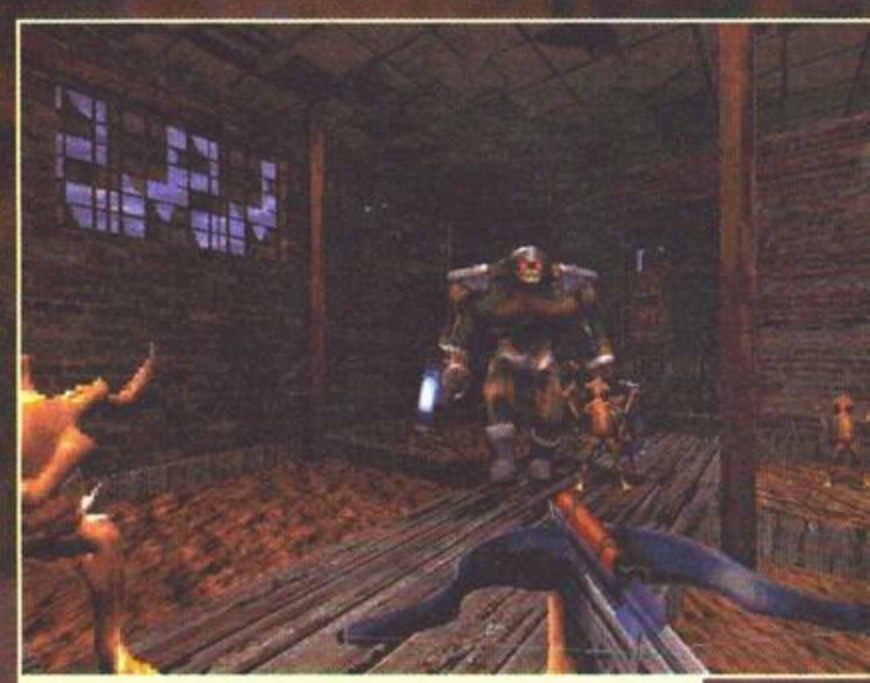


Cosa ci fa quel grassone con un fucile in mano? Non lo sa che in biblioteca non è consentito far rumore?

I "pettorali" luminosi della simpatica signorina qui ritratta in realtà sono un'arma temibilissima (e già lo sapevamo). Una volta ridottala al silenzio, scoprirete infatti che potrete indossare il suo reggiseno (maniaci) e usarlo come mitragliatore.

IL MANUALE DEL PICCOLO... BEH, DI QUALCUNO SARA'.

Sta prendendo piede, pian pianino, una "moda" tutto sommato utile, quella di mettere sul CD il manuale del gioco. Nel caso di Redneck Rampage ci ritroviamo un gagliardissimo file da undici mega in formato PDF (Acrobat Reader, programma peraltro incluso col gioco) che riproduce abbastanza fedelmente il finto giornale scandalistico-provinciale, giornale che in teoria dovreste trovare nella confezione. Su questa pubblicazione trovate annunci economici, oroscopi, interviste, presunti avvistamenti di Elvis e amenità varie, il tutto condito da un umorismo abbastanza becero - se fossi un abitante della zona ripresa in Redneck Rampage mi sarei arrabbiato non poco.



L'enorme energumeno alieno nella foto è quello che vi fornisce l'arma più "carina" del gioco: una volta eliminatolo, avrete a disposizione una delle sue braccia con annesso fucile laser da polso - per farlo sparare dovrete infilare una mano nel suo polso e tirare dei tendini, che a loro volta faranno contrarre delle dita e così via. Per lo meno è ingegnoso.

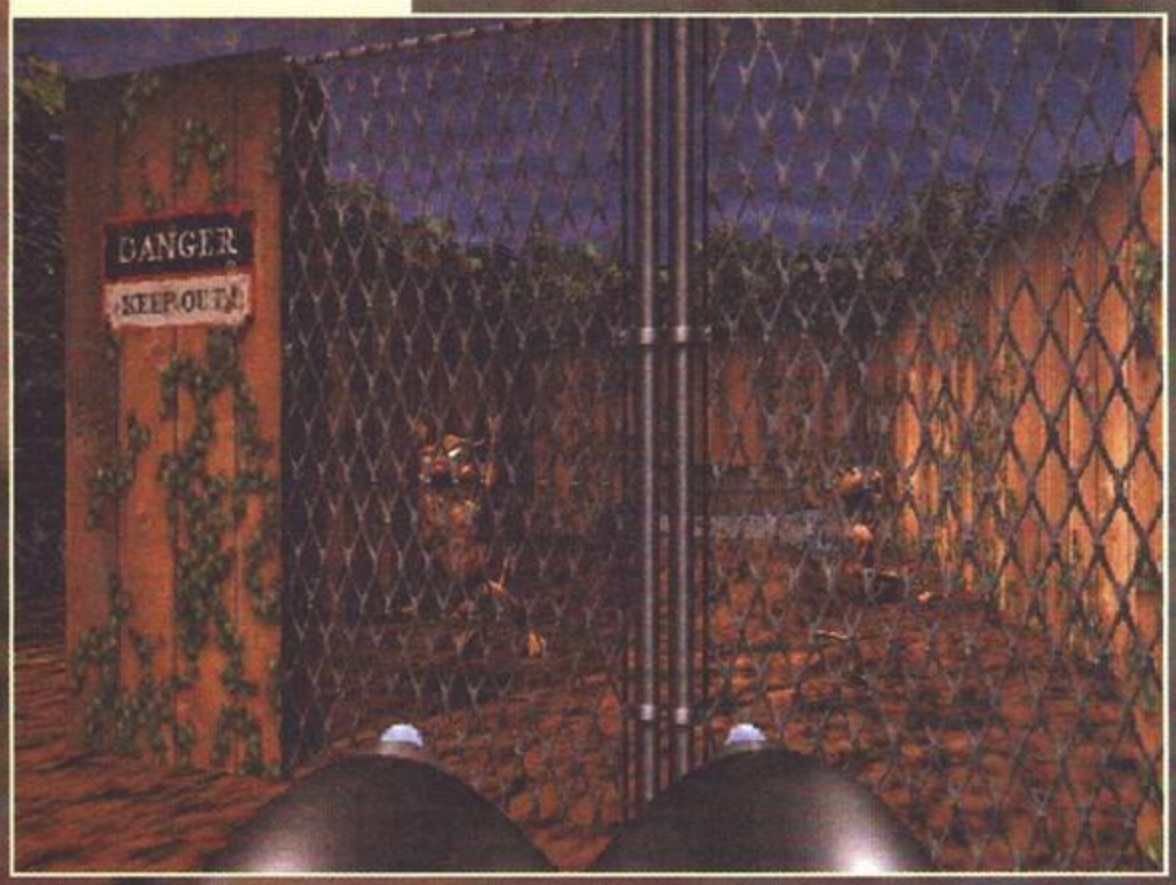
L'omino marrone in primo piano è un Turd Minion. I finissimi programmatori, infatti, hanno avuto la brillante idea di creare una razza di alieni composti esclusivamente dai famigerati polifosfati organici, che per di più ogni tanto vi si buttano addosso "alla kamikaze" esplodendo in mille schizzettini odorosi. Quando si dice la classe...

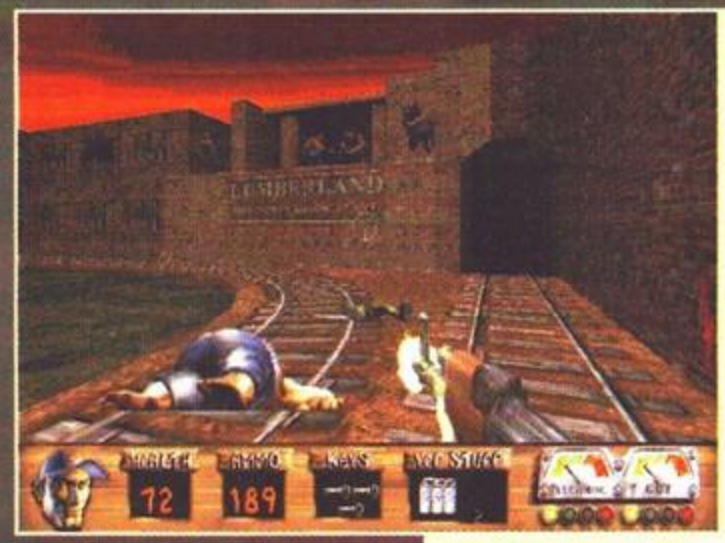
tutto si può assistere a un simpatico concertino di peti e rutti: questi ultimi, nel caso vi interessasse, possono anche essere "attivati" semplicemente bevendo della birra.
Ovviamente poi c'è un set di armi completamente (o quasi) nuove: abbiamo il piede di porco (sostituisce pugni, calci, coltellate e balle varie, insomma, le "mani nude"), una pistola a tamburo, un fucile a pompa (che può sparare un colpo solo o due alla volta), un fucile d'assalto (che spara a raffica ma ha un rinculo spaventoso, più sparate e meno è preciso), dei candelotti di dinamite (che si possono lanciare "a mano" o con una balestra), un aggeggio che spara lame circolari, dei bidoni d'esplosivo e per finire due armi tratte dall'arsenale degli alieni - il braccio di uno xenomorfo gigante munito di laser e

Se non altro, i livelli sono progettati davvero con cura: gli ambienti sono un po' spogli, ma l'architettura è sempre impeccabile e abbastanza realistica.

Di tanto in tanto l'azione può farsi davvero concitata... Per sopravvivere a questa foto ho chiaramente usato un cheat-mode, altrimenti a quest'ora il protagonista sarebbe semplicemente un mucchietto informe di roba rossastra.

Il cartello in alto a sinistra dice "pericolo, state lontani" (più o meno). E il bello è che ho fatto davvero così: per dieci minuti buoni ho girato inutilmente per il livello, prima di accorgermi che lì dietro si nascondeva l'uscita...

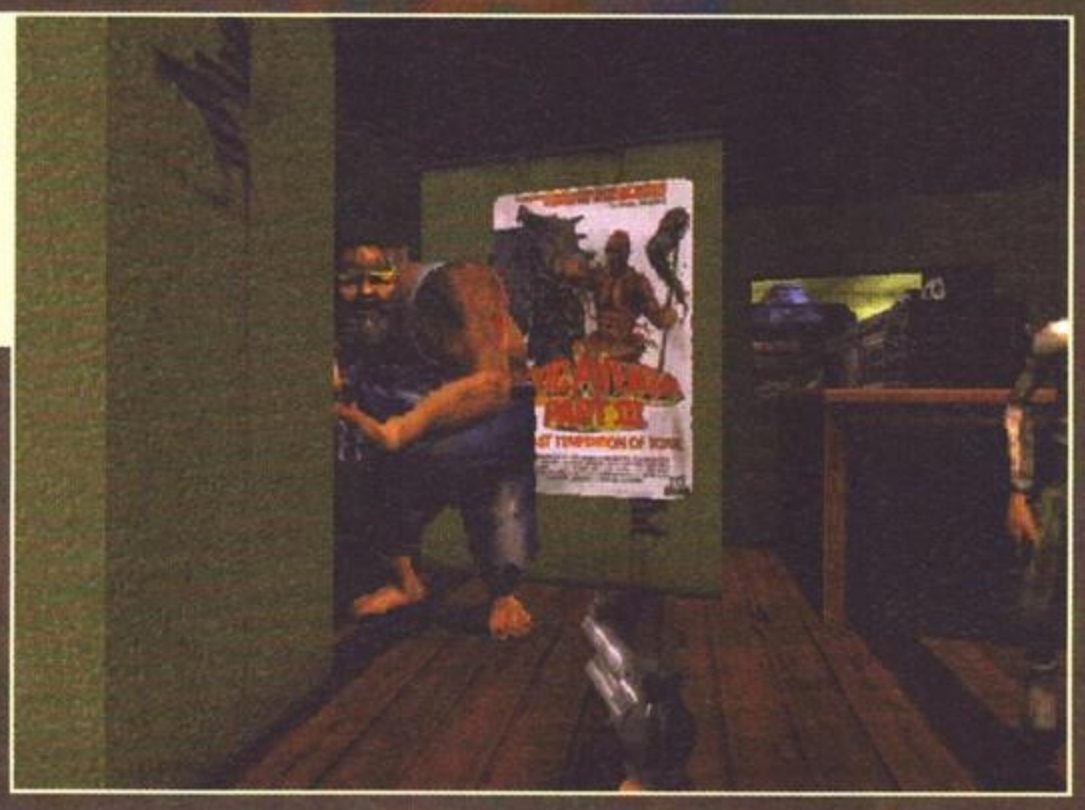




I due indicatori in basso a destra rappresentano il tasso di colesterolo e di alcol in corpo. I vari snack e le bevande fungono infatti da medikit, ma abusando dell'uno o dell'altro occorrono spesso spiacevoli effetti collaterali (bevendo troppo per esempio viene da vomitare... E non è bello farlo mentre qualcuno ti sta sparando addosso).

REDNECK RAMPAGE™

Scontro all'OK Corral... Stiamo usando tutti e due la stessa arma, ma secondo me l'alieno è leggermente in vantaggio. Nota per il WWF: le mucche non sono morte davvero, stanno solo facendo finta (e comunque è stato lui, io non c'entro).

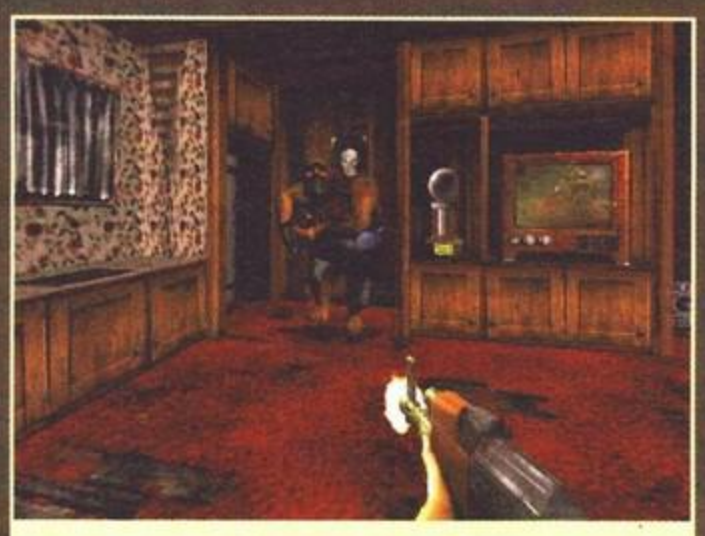


Anche in Redneck Rampage c'è un cinema da devastare - questa volta però è un drive-in. Il poster alle spalle del grassone appartiene a una serie di film che esiste davvero ed è pure famosa - non bella, ma famosa.

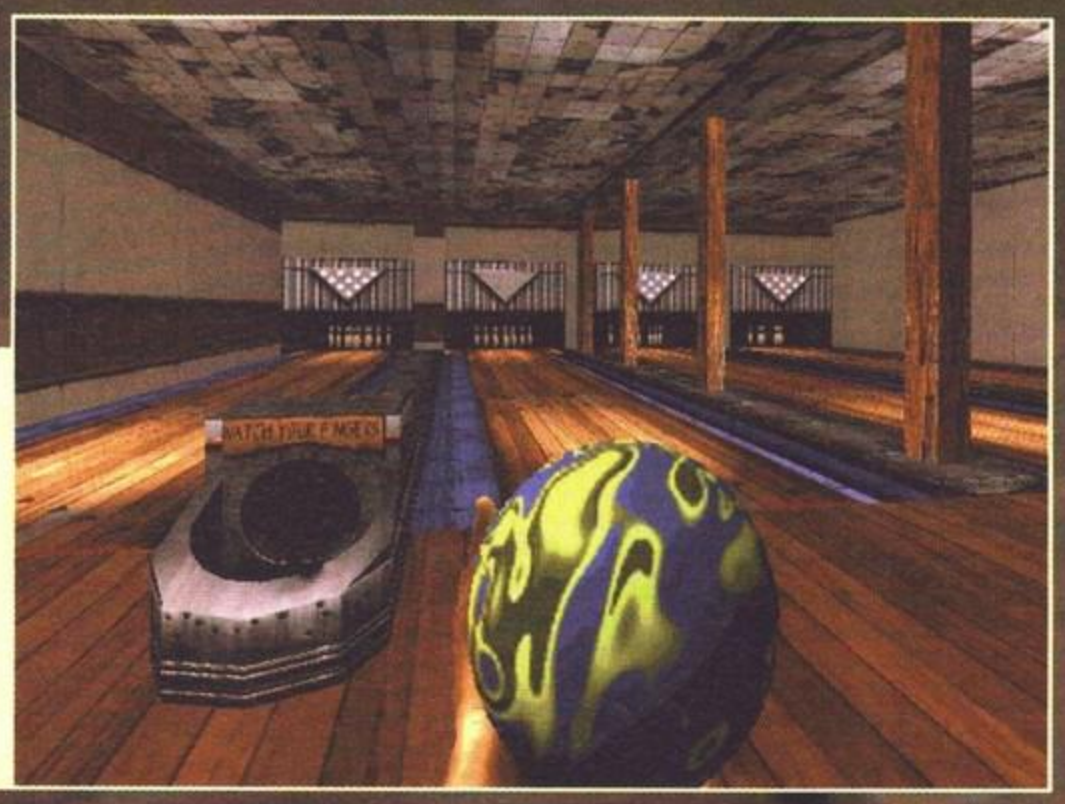
Spesso e volentieri vi ritroverete in situazioni come questa: uno spiazzo particolarmente esteso, senza nascondigli e zeppo di avversari - in questo caso l'unico modo di sopravvivere è scappare e riparare dietro l'edificio, peccato che non sempre sia possibile. Notate il pezzo di una testa di un Turd Minion che vola via...

il reggiseno di un'aliena che funziona più o meno come l'M60 di Doom (quantomeno bizzarro). I vari oggetti da raccogliere invece si riducono a scorte varie di cibo e bevande, munizioni varie, degli stivaloni di gomma (per correre nel fango), mollette per il naso (utili nelle fogne), un'aspirapolvere (da usare sott'acqua tipo bombole) e un super-alcolico che funziona più o meno come gli steroidi di Duke Nukem.
Un'altra cosa: i programmatori devono essersi accorti che tutti i nemici identici non hanno molto senso, e quindi si sono presi la briga di spiegare un simile fenomeno con l'onnipresente clonazione all'interno di un manuale delle istruzioni che assomiglia molto a un giornale di provincia, pieno di pseudo-spiritosaggini e doppi sensi che in teoria dovrebbero essere divertenti. A parte questo, è un po' la solita storia: ventidue livelli zeppi di alieni da eliminare, segreti da scoprire, oggetti da raccattare... Dura la vita del videogiocatore.

MA



Anche gli interni delle case sono realizzati piuttosto bene - l'unica cosa veramente strana è che la TV non si rompe mai, nemmeno con la dinamite.



Questo è davvero qualcosa di originale: raccogliendo la palla da bowling potrete esercitarvi in questo interessantissimo sport (yawn) cercando disperatamente (mai riuscito) di fare strike. Per quello che ne so potreste anche ottenere qualche bonus extra eliminando tutti i birilli in un colpo solo...

PC

Questa la devo proprio dire: che merito c'è a programmare un gioco usando un engine fatto da altri? Hexen e Heretic non mi erano piaciuti "moralmente" perché i programmatori hanno usato l'engine di Doom, e ricordo anche un gioco orribile della Origin (del quale non ricordo il titolo) che aveva fatto più o meno la stessa cosa - se non erro addirittura usando il motore di Wolfenstein. E di codesti Xatrix, che hanno riciclato il cuore di Duke Nukem, che cosa dovrei pensare? Meriti a parte, cerchiamo di analizzare Redneck Rampage "per quello che è". Il genere degli spara-spara tridimensionali mi è sempre piaciuto, e questo RR sembra essere un degno appartenente di questa specie - ma avrà qualcosa di sufficientemente interessante da indurre me, acquirente qualsiasi, a trarlo dalla sua posizione sullo scaffale al posto di un Duke o un Quake e, soprattutto, pagare il negoziante? Dal riciclo dell'engine si può già dedurre che le migliorie rispetto al titolo della 3D Realms sono ben poche: i geniacci della Xatrix hanno inserito un bizzarro sistema di guarigione, delle armi con un forte rinculo e degli oggetti da spingere. Più o meno è tutto qui: certo, hanno ridisegnato completamente la grafica (e mi pare il minimo) utilizzando uno stile molto dettagliato e interessante, hanno rifatto tutto il sonoro, che però si riduce a rumori corporali assortiti, esplosioni e imprecazioni varie (e soprattutto non ci vuole una grande arte a campionare un rutto), hanno progettato un buon numero di livelli... Le idee buone ci sono, comunque: le armi sono tutto sommato bene assortite (la balestra con la dinamite è uno spettacolo) e l'idea del "non esagerare" col cibo e l'alcool è decisamente originale.
E' un vero peccato però che il gioco conti molto sui rutti e sui peti per fare presa, dato che i livelli sono sì progettati molto bene (come struttura) ma non sono molto giocabili: le situazioni interessanti sono davvero poche, la difficoltà è notevolmente alta e la varietà scarsina - in poche parole i livelli sono lunghi, tediosi e difficili, e risolverli spesso e volentieri non è nemmeno divertente.
Riassumendo, 'sto Redneck Rampage è valido ma non esattamente un capolavoro: persino dal lato tecnico lascia un po' a desiderare, visto che in qualsiasi modo grafico (persino l'orribile 320x200, nemmeno Duke era così brutto in bassa) "soffre d'indecisione" e in alcuni momenti ha degli scatti davvero fastidiosi (bene o male su qualsiasi macchina). Se poi giocate ascoltando le tracce audio (una serie di pezzi eseguiti da band "del posto" molto vivaci e gradevoli) il problema viene anche amplificato, per cui non vi resta che giocare in silenzio e magari ascoltare le musiche in separata sede (cosa che faccio sempre, non che vi possa interessare più di tanto).
In definitiva, Redneck Rampage è un titolo che può avere il seguente target: tutti i patiti degli sparaspara tridimensionali che non intendono aspettare i prossimi Prey, Unreal, Hexen 2, Quake 2 (e cioè i giochi della "prossima generazione) e ancora non si sono saziati con tutti quei giochi usciti fino ad ora (senza parlare di quel capolavoro che è Outlaws).

PRESENTAZIONE	80
GRAFICA	80
SONORO	80
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	80
GLOBALE	86

La versione definitiva del gioco di strategia più venduto di tutti i tempi

di SID MEIER

CIVILIZATION II™

con nuovi

SCENARI

CONFLITTI DELLA CIVILTA'

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/DX 50
WINDOWS™ 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 256 COLORI,
MSCDEX 2.2 O SUPERIORE.

"SEMPLICEMENTE... IMPERDIBILE !"

£ 99.900

MICROPROSE

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

ECSTATICA 2

Inizia la seconda tappa del viaggio nel mondo più sanguinario e violento che la mia memoria ricordi; un mondo pieno di demoni, assassini e cadaveri squartati. Il mondo di Ecstatica!

La prima volta che sono entrato in questa stanza sono rimasto di sasso: a parte l'inquadratura, davvero geniale, quei cadaveri appesi a testa in giù mi hanno decisamente impressionato. Secondo me il buon Andrew andrebbe tenuto d'occhio, perché potrebbe essere un tantinello pericoloso...

Scommetto che pochi tra voi sanno chi è Andrew Spencer. Bene, per gli smemorati, appuntamento al box. Per tutti gli altri, voglio citare solo l'ultima realizzazione di Andrew che lo ha impegnato per ben 5 anni: Ecstatica, un'avventura ambientata in un paese medioevale infestato da demoni di ogni sorta, usciti dai sogni di una ragazza.

Quest'avventura (tra l'altro appena uscita in versione budget) arrivò sul mercato verso il finire dell'anno di grazia 1994, provocando due piccole rivoluzioni; la prima, tecnica, fu dovuta al fatto che per la prima volta un gioco in 3D sulla falsariga di Alone in the Dark (fonte ispiratrice di tutti i titoli del genere) non veniva realizzato con i classici poligoni, ma con le ellissi (che, come tutti sapete, sono quelle figure a forma, ehm... ellissoidale). La seconda, che ai fini delle vendite contò molto di più, era legata all'elevatissimo tasso di violenza presente nel gioco: ogni schermata era piena di mostri e umani morti ammazzati, in modi spesso altamente cruenti. Inutile dire che ciò suscitò forti critiche, e ancora più inutile aggiungere che le critiche non fecero altro che aumentare le vendite del titolo, che si conquistò una folta schiera di appassionati. Bene, tre anni dopo, Andrew Spencer è pronto a riportare questa cupa avventura medioevale, fortemente intrisa di sangue, sui nostri monitor!

Prima di passare in rassegna tutte le nuove meraviglie tecniche che Andrew ha pensato per noi, è però d'obbligo riportare l'antefatto del gioco, anche perché altrimenti ben difficilmente arriverei al numero di caratteri richiesti dall'articolo...

La storia inizia subito dopo la fine del primo titolo, quando il nostro eroe ha appena sconfitto Lord Demon, il suo arcinemico, e torna a casa insieme

Ci troviamo di fronte questo simpatico demonietto in armatura, in quella che doveva essere una specie di birreria del castello; come si evince dal cadavere con ascia 'a ventiquattro mani' piantata nella schiena, questo titolo non è adatto alla visione da parte di un pubblico sensibile.

L'armeria del castello è il posto che più evidenzia la limitata libertà d'azione concessa al nostro eroe: dico, uno entra in un locale pieno zeppo di armi e armature, e non può portare via con sé nemmeno un ricordino! Non so a voi che effetto farà, ma a me la cosa ha dato fastidio.

Sebbene solitamente i cavalieri di bianco bardati siano annoverati tra le fila dei difensori della giustizia, in Ecstatica 2 le cose non vanno necessariamente così. Quest'immagine consente anche di capire come non sempre le inquadrature scelte agevolino il controllo del personaggio.

Un'altra foto per far capire che con le ellissi si è esagerato: il cavallo che abbiamo trovato in questa stanza assomiglia più a un insieme di salsicciotti obesi, che a un fiero rappresentante della razza equina (quello dell'introduzione, poverino, è invece magro da far paura!).

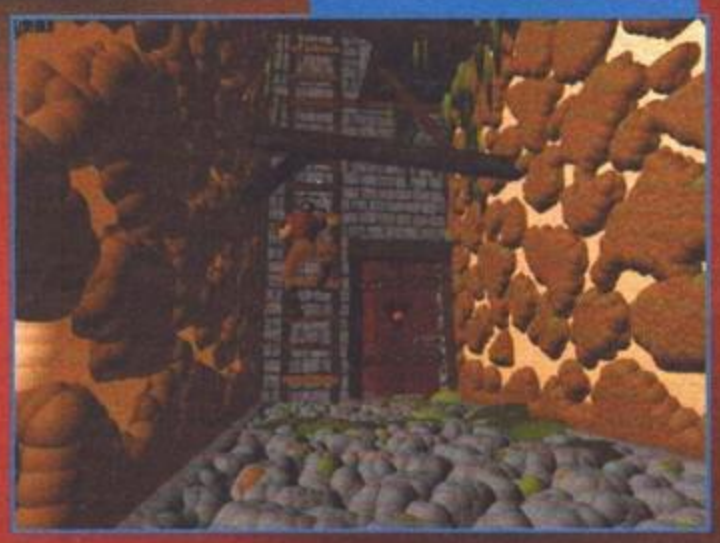
Qui non si capisce molto, ma il fiore che si vede 'di spalle' in mezzo alla foto è una pericolosa pianta animata, armata di spadini, in grado di infliggere pesanti danni all'incauto che osi avvicinarsi troppo. Quasi una degenerazione di quanto si trova in 'Alice nel Paese delle Meraviglie'!

Qui siamo ancora all'inizio del nostro viaggio: superando alcuni semplici enigmi (resto dell'idea che l'interazione con gli oggetti sia davvero molto scarsa), il nostro alter-ego è finalmente riuscito a penetrare all'interno della fortezza: anche qui i morti abbondano, come si può vedere!

alla sua bella (in Ecstatica si poteva usare anche un personaggio femminile). Evidentemente il simpatico demonio non ha gradito; così, non appena il paladino rientra casa, lo imprigiona e rapisce la fanciulla, non contento di avergli infestato il castello e la città, massacrandone senza pietà tutti gli abitanti e riempiendoli di ogni sorta di esseri malvagi - tutti decisamente maleducati. Ma perché è avvenuto tutto questo? Boh! Starà ovviamente a voi prendere il controllo dello sfortunato avventuriero fatto di ellissi e guidarlo attraverso tutte le locazioni di gioco, alla ricerca della radice di ogni male, che dovrete estirpare una volta per tutte (non fatevi però troppe illusioni sulla stabilità della vostra eventuale vittoria, visto che pare sia già in lavorazione il terzo titolo della serie!).

Quando si sale una scala si ha un'altra manifestazione dell'ottimo livello delle animazioni di Ecstatica 2; però qui si vede benissimo anche l'esagerazione di ellissi usata da Andrew Spencer, dal momento che se i muri fossero stati realizzati con poligoni l'effetto finale, secondo me, sarebbe stato migliore.

I giardini del palazzo sono davvero lussureggianti, ma spesso muoversi attraverso a questo intrico di piante risulta leggermente difficile, dal momento che in ambienti come questi si evidenziano tutti i piccoli difetti del sistema di controllo. Qui abbiamo appena trovato un bel diamante.



Ogni tanto si incontrano locali come questo; quelle simpatiche forme rotonde, sparse qua e là sul pavimento, altro non sono che bombe che esplodono non appena sfiorate. Passarci in mezzo richiede movimenti lenti e calcolati: ovvio che se lo si deve fare combattendo le esplosioni si sprecano.

Questo è quello che vi aspetta, in buona sostanza; venendo alle caratteristiche del gioco, il primo aspetto che salta all'occhio, anche guardando le fotografie di queste pagine, è che la dose di violenza presente nel primo titolo, lungi dall'essere stata eliminata, è stata addirittura elevata a potenza, dal

Una delle immagini più dure: il locale degli esperimenti. Pezzi di cadaveri, umani e demoniaci, sparsi per tutto il locale. Un odore nauseabondo (questo dalla foto non si sente), e il resto di un esperimento mal tentato di fondere una mantide con un uomo abbandonato sul bancone.

ECSTATICA 2

Nel villaggio ai piedi del castello ci siamo imbattuti in tre allegri compari. Quando bisogna lottare contro due o più nemici è davvero difficile portare a casa la pelle. Ah, giusto una cosa: quell'essere di colore marrone non ricorda anche a voi il lupo mannaro del primo Ecstatica?

A volte il gioco raggiunge livelli grafici veramente grandiosi, come in questo caso: il nostro eroe si trova all'esterno del maniero infestato, che fa bella mostra dei suoi poderosi bastioni. Non fosse stato per i piccoli difetti citati nella recensione, la grafica sarebbe stata perfetta.

momento che nell'intero gioco si trovano morti a non finire. E non si tratta di semplici morti, ma di appesi, squartati, impiccati, e chi più ne ha più ne metta: in alcune locazioni i muri stessi grondano sangue! Persino il nostro eroe non è poi tanto senza macchia, visto che fa a fettine decine di uomini e di fanciulle (cattive sì, ma pur sempre in bikini!), senza mai mostrarsi minimamente toccato dalla cosa. Preparatevi a vedere le vostre armi colorate dal sangue dei nemici, sangue che schizzerà rosso dagli umani e nero dai mostri, in ogni caso abbondante, e che però, misteriosamente, non lascia sullo scenario una traccia della sua presenza (forse perché altrimenti sullo schermo non sarebbe rimasto altro...)!

Tecnicamente parlando, il titolo è impressionante, anche se presenta alcuni difetti che a volte sono anche di grosse proporzioni. Iniziando dalla grafica, il protagonista ha subito un completo restyling: prima di parlare delle ellissi, però, voglio sottolineare l'incredibile qualità delle sue espressioni facciali, che si adattano alla perfezione a tutte le situazioni del gioco. Ma ho nominato le ellissi: bene, sappiate che Andrew Spencer ha fatto gli straordinari, migliorando il motore grafico e realizzando personaggi composti in media da un numero di ellissi doppio rispetto a quello della prima versione. Anche le inquadrature degli ambienti di gioco (il tutto è ripreso da telecamere fisse, posizionate veramente in maniera spettacolare, per quanto ho visto) sono incredibilmente aumentate, arrivando, pare, a sfiorare i 2.000 diversi angoli di ripresa!

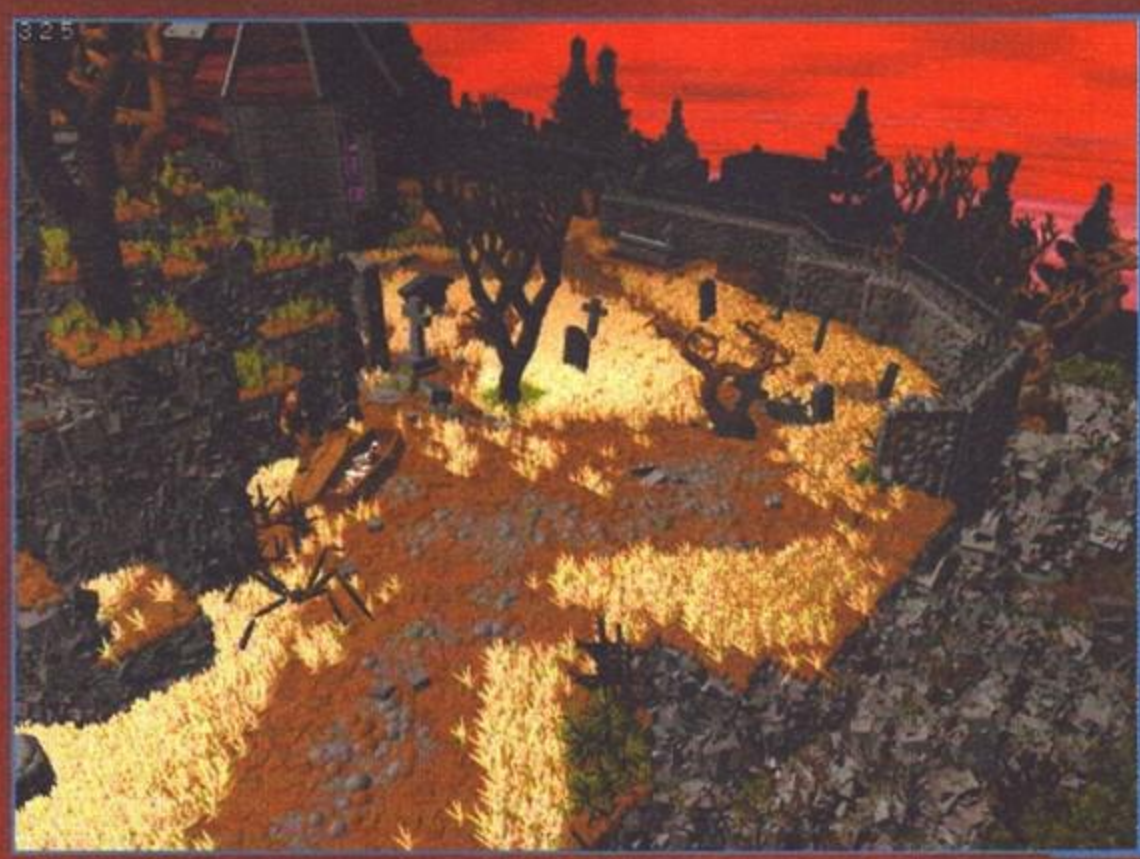
Un tipico esemplare degli avversari che vi troverete davanti in Ecstatica 2: un nano alto un metro e venti, armato di un martello da guerra del peso di 25 chili! È in grado di fare molti danni, ma se tenuto a distanza con le mosse opportune, risulta appena più fastidioso di una zanzara.

I difetti sono insiti nel sistema stesso di gioco 'a inquadrature': ogni volta che si esce da un locale, cambia completamente l'orientamento del personaggio, per non parlare della leggera pausa che bisogna mettere in preventivo (e che alla lunga riesce a risultare fastidiosa!). Resto inoltre dell'idea che i programmatori abbiano esagerato con le ellissi: una combinazione di elementi poligonali ed ellissoidali avrebbe dato risultati migliori (non che non ci siano poligoni, ma vanno cercati con il lanternino...).

Per quanto riguarda il sonoro, come già in Ecstatica, questo non sarà fisso, tipo colonna sonora, ma dinamico, pronto ad adeguarsi in qualsiasi momento all'evoluzione del gioco. Detto così sembra una cosa sensazionale, però il fatto che il gioco sia composto da inquadrature riduce il tutto a un cambio di brano per ogni cambio di locazione. L'effetto finale è comunque notevole, anche perché le musiche si accompagnano perfettamente all'atmosfera del gioco.

La realizzazione del programma, credo si sia capito, è davvero di rilievo: resta il fatto che Ecstatica 2 viene venduto come un avventura, perciò va esaminato in quest'ottica. E, lo voglio dire subito, gli appunti da muovere sono tantissimi. In teoria, si dovrebbe poter interagire con i fondali, e dovrebbero essere presenti un sacco di enigmi da risolvere. In teoria! In pratica, si interagisce con un oggetto ogni 100. L'esempio lampante si ha a inizio avventura, quando il nostro eroe, disarmato, gira disperato alla ricerca di un'arma: incontra mannaie, alabarde, persino qualche spada, ma non le può nemmeno toccare! Solo quando raggiunge la spada destinata a lui dai programmatori (del tutto uguale alle altre...) ne può entrare in possesso... non certo un esempio di libertà di azione! Discorso analogo per gli enigmi: trovare una leva per aprire una porta (80% dei casi, credo) non è certo un enigma, altrimenti Duke Nukem 3D è un'avventura, e anche piuttosto diffici-

Passate troppo vicino a questo simpatico scheletro incastrato nella parete, e lui inizierà a insistere per invitarvi a prendere un tè dentro da lui. Respingere l'invito sarà una cosa piuttosto difficile. Capita spesso, in Ecstatica 2, di trovarsi di fronte scheletri che si animano (magari quando aprite una bara... brrr!).

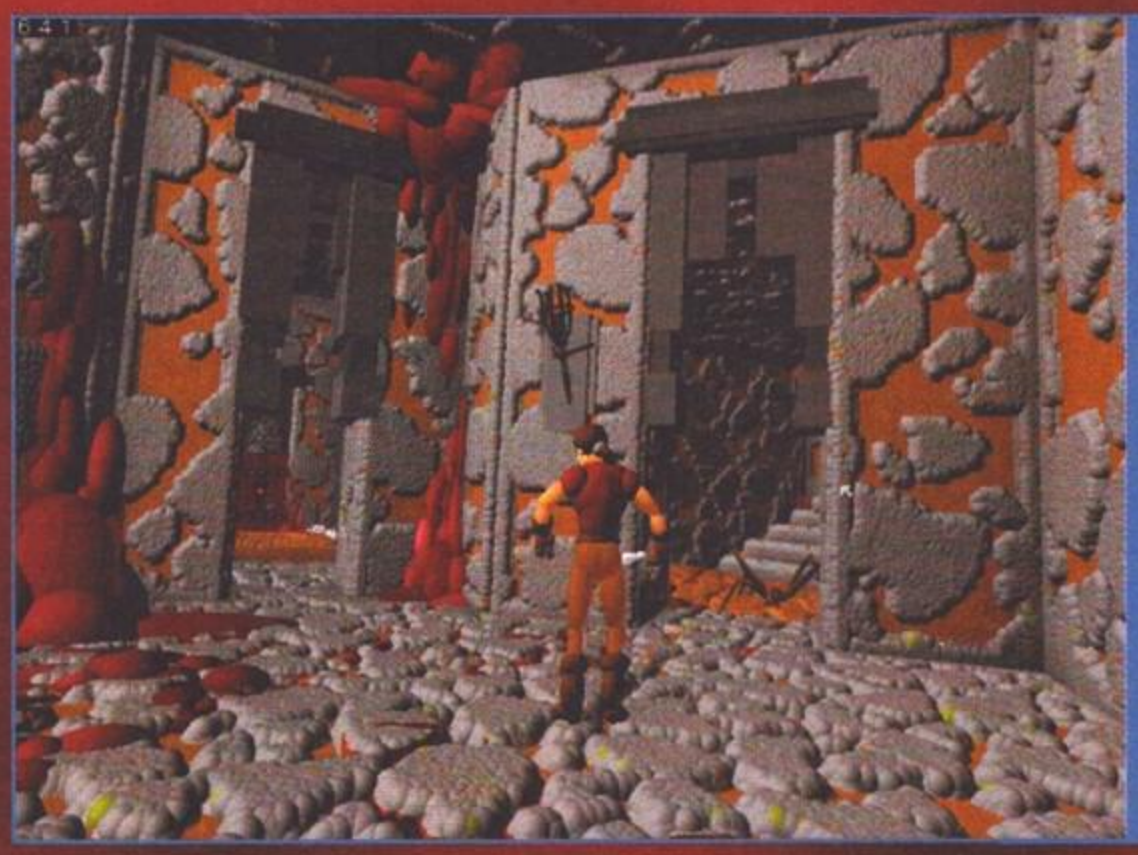


A parte la bellezza dell'immagine, notate il ragno gigante: per quanto strano possa sembrare, questi ragni sono i nemici più odiosi dell'intero gioco. Basta incontrarne tre insieme che le cose diventano praticamente impossibili (senza contare che a me fanno proprio schifo!).

Il mostro di roccia è l'avversario più bello che mi sia capitato di incontrare finora nel gioco: conferma tra l'altro la mia teoria che unendo poligoni ed ellissi si ottengono i risultati migliori. Guardare questo ciclopico bestione correre verso di voi, scagliandovi addosso dei massi, è davvero uno spettacolo!

INTERNATIONAL SOCCER!

Si da il caso che il programmatore di Ecstatica 2, Andrew Spencer, sia stato l'autore di uno dei giochi più grandi che la storia ricordi, quell'International Soccer che fece impazzire mezzo mondo su 64 (tre palleggi di testa, uno di petto, tiro al volo, respinta del portiere, ribattuta in rete! Un mito!). Credo che nessuno che abbia vissuto quel periodo abbia dimenticato questo titolo, che a lungo ha spopolato nelle fantasie di ognuno, nel periodo in cui in televisione passavano per la prima volta Holly e Benji. Solo per questo il nostro Andrew merita una medaglia al valor videoludico! Certo che viene da chiedersi, visto quello che si trova in Ecstatica 2, che cosa avrebbe fatto fare il nostro uomo a quei grezzi ma simpatici calciatori fatti con il lego, se solo ne avesse avuto la possibilità! Tremo al solo pensiero...



Non lo sapevo che le pareti dei castelli infestati sanguinassero! E questo è niente: più avanti nel gioco, si incontrano locazioni completamente ricoperte di sangue... insomma, proprio il gioco giusto per rivalutare l'immagine dei videogiochi agli occhi dei 'benpensanti'...

le (e allora, io c'ho impiegato tre giorni per capire che bastava la barra per aprire le porte... io cercavo i verbi! NdFBS). Mi ha molto deluso, infine, la totale assenza di dialoghi (finora non ne ho trovato nessuno): non vorrei che il massacro generale degli abitanti del castello sia servito al buon Andrew anche per risolvere il problema 'interazione con i PNG' alla radice...

Certo, gli oggetti ci sono, e ci sono anche le magie e le pozioni magiche da usare; la varietà è discreta, ma non è, a parer mio, da avventura.

Ma allora Ecstatica 2 che cos'è? Beh, calmi, è presto per dirlo; per questo esiste il commento! Ora invece voglio volgere la mia mente analitica (ahahah!!!!) verso un aspetto del gioco 'leggermente' importante, vale a dire l'interfaccia di controllo.

Qui le cose funzionano abbastanza bene, ma solo dopo un periodo di apprendistato piuttosto lungo. Inizialmente controllare il personaggio, anche per i soli movimenti, è una cosa complicata, dal momento che spesso si notano piccoli ritardi nelle risposte ai comandi da tastiera, e che con i continui cambi di inquadrature a volte si finisce per non raccapezzarsi più. Comunque, una volta fatta la mano, le cose funzionano a dovere. Tenete presente che non esistono i comandi che uno si aspetterebbe in un'avventura, e che tutto si compie con l'uso di pochi tasti della tastiera.

Uno sale bello tranquillo le scale, e cosa trova? A parte il solito cadavere (dopo cinque minuti di gioco non ci farete nemmeno più caso), si profila un robusto benvenuto da parte di un simpatico mostro di roccia. Per quanto tremendi, questi bestioni non sono in fondo troppo difficili da stendere (specie con le armi magiche).

C'è poco da dire: alcune locazioni sono semplicemente sensazionali. Guardate questa, e fate anche caso allo scheletro seduto sullo sfondo: quella era una guardia, ed è un magnifico esempio di dedizione cieca al proprio dovere: sta ancora aspettando il cambio...

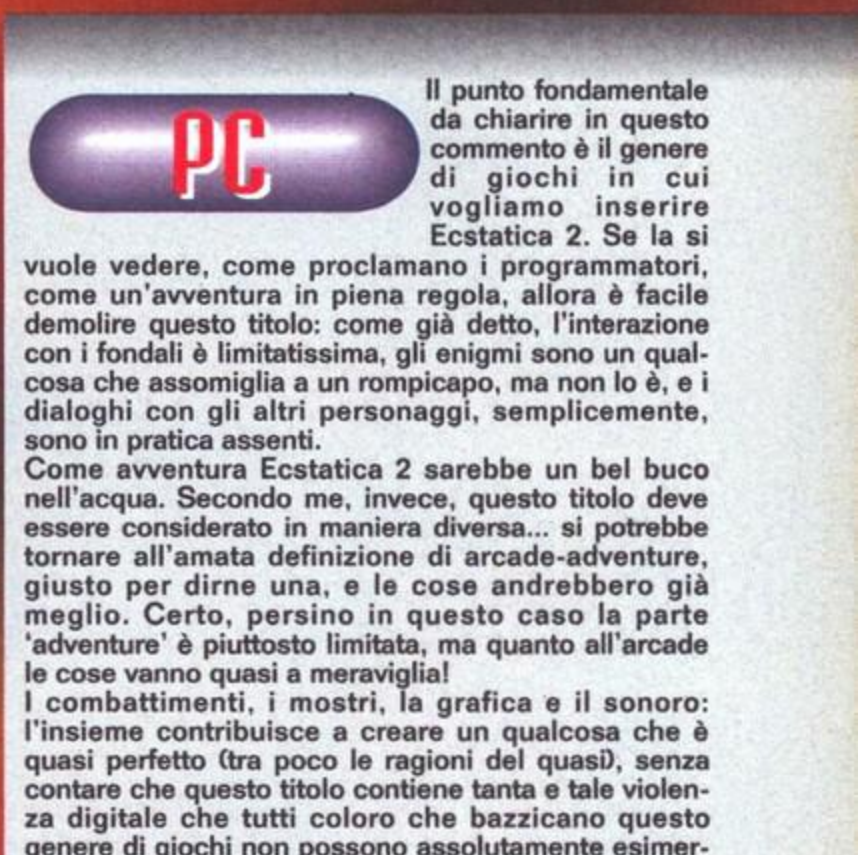
Il discorso appena fatto vale per il controllo del personaggio in condizioni 'normali'. In questo gioco, però, saranno più le volte che finirete per trovarvi impegnati in un combattimento, per cui è d'uopo spendere qualche parola anche su come dare legnate in Ecstatica 2.

Quando si comincia, sembra quasi impossibile. A malapena si riesce a controbattere agli assalti di un avversario, se cominciano a essere due, o addirittura di più, potete cominciare a caricare una partita salvata (salvate a ogni passo, mi raccomando!). Piano piano, però, si scoprono tutte le finezze pensate dai programmatori: il nostro eroe dispone di otto mosse di attacco base, e a seconda dell'arma queste mosse variano. Una volta capito il sistema, è possibile piroettare in mezzo a masnade di mostri, facendoli a fettine come fossero un formaggino Tigre (ed esiste anche tutta una serie di attacchi magici!). Solo un consiglio: attenti ai ragni, perché sono letteralmente odiosi (beh, non quanto il lupo mannaro del primo episodio...)!

Giusto prima di concludere, solo una segnalazione per una cosa a mio giudizio molto interessante: una parte dei mostri che dovrete affrontare verranno generati casualmente dal programma, promettendo quindi di dare una longevità notevole al prodotto, variando in parte le cose da partita a partita.

Il successo sembra a portata di mano: un'ambientazione affascinante, un sacco di violenza, un'avventura, una grafica con uno stile tutto suo, comunque indiscutibilmente bella... Basteranno?

Davide Solbiati



Il punto fondamentale da chiarire in questo commento è il genere di giochi in cui vogliamo inserire Ecstatica 2. Se la si vuole vedere, come proclamano i programmatori, come un'avventura in piena regola, allora è facile demolire questo titolo: come già detto, l'interazione con i fondali è limitatissima, gli enigmi sono un qualcosa che assomiglia a un rompicapo, ma non lo è, e i dialoghi con gli altri personaggi, semplicemente, sono in pratica assenti.

Come avventura Ecstatica 2 sarebbe un bel buco nell'acqua. Secondo me, invece, questo titolo deve essere considerato in maniera diversa... si potrebbe tornare all'amata definizione di arcade-adventure, giusto per dirne una, e le cose andrebbero già meglio. Certo, persino in questo caso la parte 'adventure' è piuttosto limitata, ma quanto all'arcade le cose vanno quasi a meraviglia!

I combattimenti, i mostri, la grafica e il sonoro: l'insieme contribuisce a creare un qualcosa che è quasi perfetto (tra poco le ragioni del quasi), senza contare che questo titolo contiene tanta e tale violenza digitale che tutti coloro che bazzicano questo genere di giochi non possono assolutamente esimersi dal dargli un'occhiata.

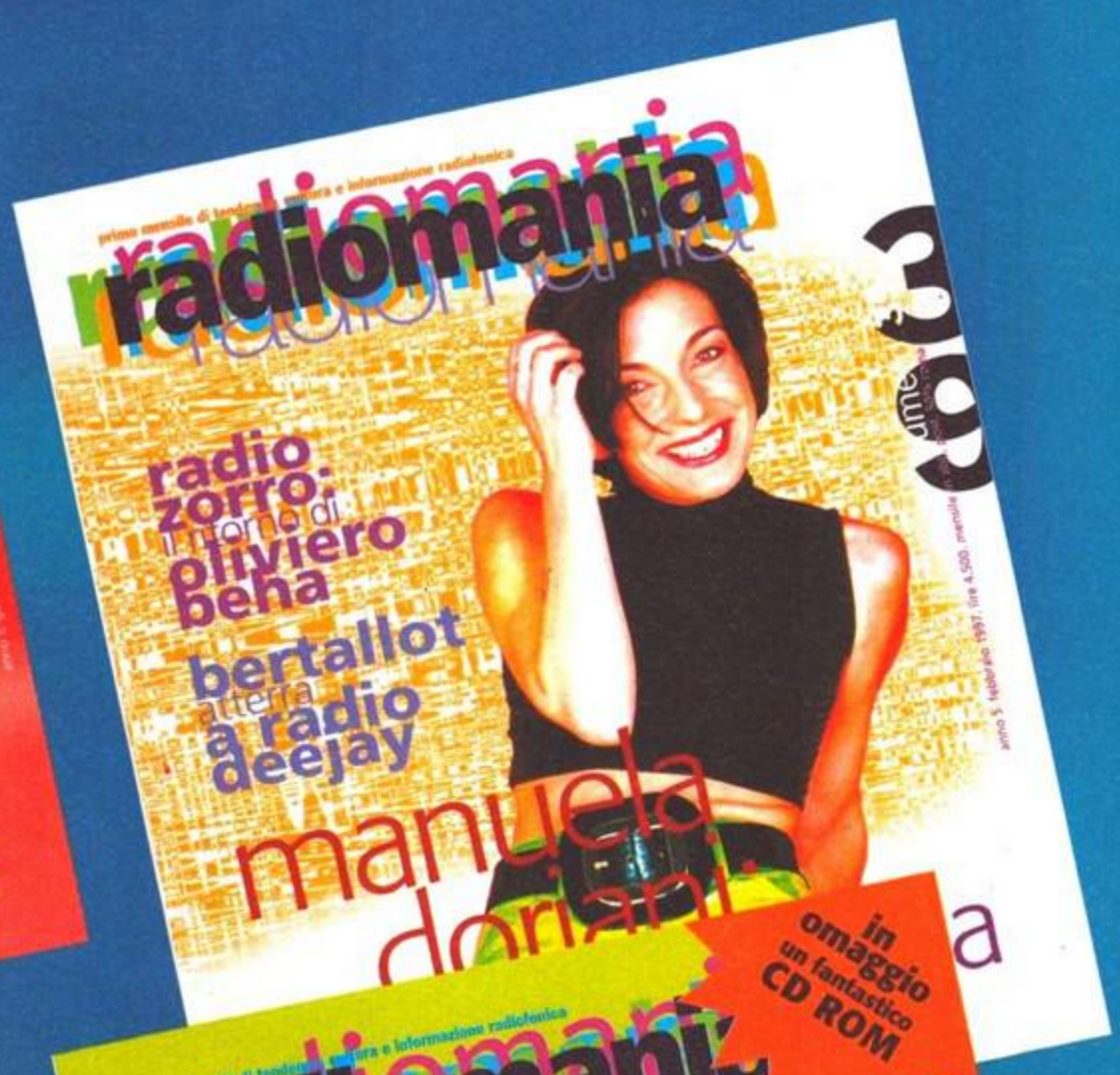
Purtroppo (e veniamo al quasi), il motore di gioco non riesce a conquistarsi una promozione a pieni voti; a parte i discorsi sulla manovrabilità stessa del personaggio, che comunque si acquisisce in maniera più che discreta con la pratica, restano quelli sul cuore stesso del motore grafico. Mi spiego: le inquadrature sono tante, sono ben fatte e si adattano al gioco. Oggi, però, hanno forse fatto un po' il loro tempo; una pausa ogni dieci secondi (se poi si combatte sul 'limite di una stanza' le cose peggiorano ancora!) risulta alla fine piuttosto stancante!

Tirando le fila del discorso, non posso che rilevare che come avventura Ecstatica 2 è estremamente deludente, e questo lo si capisce subito, dopo pochi minuti di gioco. Guai però a smettere di giocare e a bruciare il CD, perché perseverando si scopre tutto un mondo da esplorare (e la voglia di proseguire è tanta), un sistema di combattimento molto interessante e, soprattutto, uno spettacolo visivo e sonoro di dimensioni che definirei quasi epiche.

HARDWARE

Ecstatica 2 funziona sia in ambiente Windows 95 (con supporto delle DirectX) che in ambiente DOS: non ho riscontrato particolari diversità, né di velocità né di gioco, nelle due versioni, se devo essere sincero. L'installazione occupa una trentina di mega sul vostro hard disk e, per quanto riguarda la versione DOS, sembra non presentare problemi di sorta con le varie regolazioni (quella Windows, ovviamente, non ha bisogno di regolazioni). Sono supportate tutte le schede sonore più diffuse, mentre per quanto riguarda la grafica, è sia in SVGA che in VGA. D'obbligo, però, dimenticarsi la VGA, a meno che non abbiate un 486!

la **radio**
da sfogliare
ogni **mese**
in edicola



a sole
4.500 lire

Info line 06/36.00.26.00

PRESENTA

LA PRIMA DISTRIBUZIONE ITALIANA PER CORRISPONDENZA SPECIALIZZATA IN COMPILATIONS E MERCHANDISING "HARDCORE - GABBER"

CD 1 - £. 15.000

HARDCORE WARRIORS COMPILATION

D.J. CLAUDIO LANCINHOUSE PRESENTA LA PRIMA COMPILATION "HARDCORE WARRIORS". DIRETTAMENTE DALLA DISCOTECA "NUMBER ONE" LE UNDICI TRACCE PIU' AMATE DAI 10.000 GUERRIERI DEL TEMPIO HARDCORE ITALIANO.

CD 2 - £. 15.000

100% HARDCORE COMPILATION Vol.3

DOPO TANTA ATTESA RITORNA LA PRIMA COMPILATION HARDCORE ITALIANA, MIXATA DA PLACID K. CON LE UNDICI TRACCE PIU' SIGNIFICATIVE DELLA DISCOGRAFIA HARDCORE DI "D-BOY BLACK LABEL" E "ITALIAN STEEL"

CD 3 - £. 15.000

GABBER BOX COMPILATION

TUTTI INSIEME ... DARK RAVER, THE DESTROYER, DJ ISAAC, STUNNED GUYS, DARRIEN KELLY...ED IL MEGLIO DEL SOUND HARDCORE MONDIALE !!!

3 COMPILATIONS SU CD A £. 15.000 Cad.

DJPD1
DJ PACK D-BOY:
3 COMPILATIONS + BORSA + N°2 PANNI DA DJ **£.99.900**

DJPD2
DJ PACK D-BOY:
BORSA + N°2 PANNI DA DJ
£.64.900

DJPH1
DJ PACK 100%:
3 COMPILATIONS + BORSA + N°2 PANNI DA DJ **£.99.900**

DJPH2
DJ PACK 100%:
BORSA + N°2 PANNI DA DJ
£.64.900

D952071
CAP. 100% HARDCORE
£.29.900

D972081
CAP. ITALIAN STEEL
£.29.900

T971181
CAP. TRAX TORM
(STUNNED GUYS)
£.29.900

D971011
T-SHIRT D-BOY:
L - XL
£41.900

D971029
T-SHIRT 100% HARDCORE:
L - XL
£41.900

IT972012
T-SHIRT ITALIAN STEEL:
L - XL
£41.900

T971181
T-SHIRT TRAX TORM
(STUNNED GUYS)
L - XL
£44.900

Compilare e spedire a **RAVEOLOGY S.r.l. - Via Frà Cristoforo, 2 - 20142 Milano**

ORDINE

METODO DI PAGAMENTO: CONTRASSEGNO

NOME
INDIRIZZO
CITTA' / STATO / CAP
TEL. FAX

TOTALE ORDINE + Spese postali ☐

ART. n°	MODELLO	TG	Q.tà	ART. n°	MODELLO	TG	Q.tà
				CD 1 ○ Q.tà ☐	CD 2 ○ Q.tà ☐	CD 3 ○ Q.tà ☐	

BARRARE IL CD DESIDERATO.

MASTER OF

DRAGONS

BATTLE AT ANTARES

SARÀ LA SALVEZZA... O LA FINE !!!

- UNA NUOVA ERA SPAZIALE
- UNA RAZZA DA SALVARE
- UNA GALASSIA DA COLONIZZARE

SIETE CALDI?
E ALLORA... CHE L'AVVENTURA COMINCI!

CD.Rom

MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/33,
LETTORE CD.Rom 2X,
30 Mb LIBERI SU HD,
8 Mb RAM, VESA,
MS DOS 5.0, MOUSE,
MODEM, SUPER VGA.

MICROPROSE

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

REVIEW

G-NOME

Entro, guardo negli occhi il rapace e domando: "Cosa ci faresti con un esoscheletro prodigiosamente corazzato?". Cogita il portatore del sacro Carisma e infine proclama: "Passeggio e flambé".

Mettere a citazione del proprio inadeguato articolo il redattore più imprecante e ipocondriaco dell'immaginario collettivo è diventato quasi un dovere nei confronti della popolazione terrestre, anche a costo di sbattergli in bocca esclamazioni che non ha mai proferito (ma grazie all'esecrabile vocabolario che lui stesso ha destinato al mondo, non è difficile costruire un'espressione da utilizzare allo scopo). Quanto al sostantivo a richiamo del predatore alato si faccia riferimento all'impossibilità quasi cronica di reperire del qualsivoglia materiale di lavoro contemporaneamente alla sua dilagante a affamata presenza sul luogo dell'alterco. E' quasi da considerarsi un paradosso la presente invereconda stesura dello scritto, peraltro dilungato da un attacco indebitamente esacerbato (nonché giunto testé al suo termine). Togliamo dunque la parola al folle e spostiamo la nostra attenzione su un pianeta veramente lontano, all'interno di una galassia e di un sistema planetario veramente fuori di melone, tanto da vivere nella convinzione che corra l'anno 2225.

Questa vallata sembrava così caruccia che pensavo di portarci la mia compagnia per un picnic e, invece, guarda te dove arriva la tecnologia...Scherzi a parte, l'edificio più chiaro dovrebbe essere il centro di esperimenti tanto cercato: che la campagna sia a una svolta decisiva? Mah, io non porrei limite ai colpi di scena.

"Un sistema annegato nella violenza, ecco qual è il paradiso per il quale abbiamo lottato, per il quale Pearl è morto..."; Joshua usava sempre lo stesso sguardo impietoso nei miei confronti, quasi fossi stato io la causa di tutti i suoi errori. "Quella è una storia che dovresti avere sepolto, ormai; non puoi andare avanti a vivere sommerso dal tuo presunto errore: ora l'Unione ti offre una nuova opportunità per mettere definitivamente una serratura tra te e gli avvenimenti di tre anni fa...": nonostante le mie parole di coraggio, non potevo fare a meno di concedere una leggera flessione alla mia tonalità decisa, osservando quelle polverose e desolate distese prive di vita scorrere sotto i rumorosi cingoli del mezzo che ci conduceva verso quella che speravo fosse stata l'ultima campagna.

Nessuno dei due esoscheletri è disposto a fare un gara con il soldato dell'Unione campione ai cento metri: sarà forse perché entrambi sono senza pilota?

Poco fa è passato da queste parti un ufficiale che fischiettava uno strano motivetto sotto agli antidiluviani baffetti che il suo orgoglio marcatamente inglese lo costringeva a portare. Chissà dove sarà finito, forse conosce il sistema per abbassare il ponte (al di là del quale troverò finalmente Kylie, portando in tal modo a termine la prima campagna).

Porca miseria, non me lo ricordo! Ma sì, dovrebbe trattarsi del centro di attivazione degli scudi; quatto quatto sto cercando di penetrare nell'edificio, sperando che non salti fuori qualche mega esoscheletro con la luna storta e il cannone pronto a fumare! E se la costruzione fosse presidiata? Nessun problema, si utilizza il Gasher e il vigliacco occupante è stanato! Ok, ma se fosse protetta dagli scudi anti-nemico? Uei, che palle! Si torna all'HAWC e si cerca il centro di controllo degli scudi per disattivarli. E se fosse ben difeso? Si gira pagina e si passa a un altra recensione!

Il colonnello aveva lasciato trapelare qualche stralcio della questione che costringeva a tanta urgenza: l'Alleanza Scorp stava concludendo alcuni esperimenti in direzione di un essere superiormente dotato al combattimento, ricorrendo sovente all'utilizzo di prigionieri dell'Unione per le soluzioni di biogenetica avanzata. Il fragile equilibrio che si era instaurato tra le due forze avrebbe mostrato presto la più profonda delle sue crepe, generando scosse di assestamento tanto disastrose da mettere in discussione la quiete persino sui pianeti di confine. Ruhelen del sistema di Pyghos - ricco terreno minerario sulle cui lande incolte ci stavamo muovendo - era l'ago della bilancia nel conflitto: i locali distaccamenti Darken avevano già ingaggiato qualche sporadico tafferuglio e i mercenari bendiani si erano messi in viaggio. Forse... "...hai ragione; farò in modo che l'incubo

che mi ha destato rappresenti anche l'ultimo amaro tormento per i cani che mi hanno rovinato l'esistenza!". Fu proprio l'ultima delle sue parole, pronunciata con affermata ostinazione, a generare l'incredibile esplosione che travolse quasi completamente i miei sensi, o almeno questo fu quello che fui disposto ad accettare nei successivi lunghi istanti di forzata dormiveglia.

BOP-BOP-BOP...dannazione! Mi hanno trovato, mi sono distratto di nuovo! Certo, la repubblica Darken non è il posto migliore dove organizzare una pennichella.

Avvio, mentre mi rimprovero ancora stordito, il pesante HAWC che ho sottratto alle forze nemiche ed eseguo la classica manovra di avvicinamento. Il radar non mente: sono in due! Non importa, sono solo piccoli cingolati d'assalto. Mi conviene arretrare e, rimanendo con le spalle rivolte alla pendice montuosa, attirarli in quella piccola insenatura. Ora attivo il dispositivo di targeting automatico...ecco, il primo è nel mirino...PRENDI! Ehi, li facevo più resistenti! Oh-oh la faccenda si fa divertente: il secondo ha iniziato a muoversi velocemente. Non riesco a torcere ancora il busto, mi tocca ricorrere ai fuochi d'artificio. Fuori uno...si è spostato! Due...centro! Non dovrebbero essercene altri, ho fatto saltare i dispositivi di comunicazione proprio stamani. In ogni caso è bene fare in fretta, l'appuntamento è fissato tra un'ora al ponte e devo trovare il modo di farlo abbassare! E' proprio oltre quel promontorio...vediamo se c'è qualcuno in zona... "Mi senti, Than?"- "Dormito bene, sergente?" - "Risparmia il fiato per distrarre le torrette d'assalto, io cercherò di penetrare nell'edificio che controlla il ponte, così potrò rientrare" - "Ricevuto,

Il mitico mezzo di punta degli Scorp risulta evidentemente essere i fratello maggiore del nostrano scorpione; è veloce, è cattivo e mi esalta un casino: cosa si può desiderare di più al proprio compleanno?

L'ennesimo mezzo corazzato? Nossignori, questa è una torretta bella e buona e con tutta l'artiglieria pesante che contiene col cavolo che esco, a costo di portarla in spagoletta fino all'obiettivo!

La battaglia non sembra particolarmente calorosa, tuttavia quello che sembra un piccolo mezzo nemico è in realtà un velocissimo HAWC d'assalto in grado di girare intorno al mio mezzo senza che io riesca a puntarlo. La tattica migliore consiste nel tenerlo a debita distanza (magari mantenendo le spalle coperte da un monte) e sfruttare la superiore potenza di fuoco.

Il classico in termini di combattimento: i mezzi corazzati si affrontano in una folcloristica danza che impone il passo con torsione del busto e consegna la vittoria al più veloce. Le cose volgono al dramma quando gli avversari sono in maggioranza, qualcuno di essi ha il mezzo special (vedi il ragnosorpresa che mi tocca spararmi intanto che l'amico Kylie se la spassa con semplici unità d'assalto) e, nell'apoteosi della sfiga, il proprio HAWC non ha la possibilità di seguire automaticamente il movimento avversario.

Pare quasi di aver avvistato una postazione russa in Siberia, non fosse altro che non siamo sulla Terra...Ne approfitto per una veloce panoramica dell'interfaccia: in basso a sinistra è raffigurato il nemico inquadrato, col livello degli scudi (il tapino ha trovato il sottoscritto sul suo cammino), al centro abbiamo un radar con possibilità di zoom, a destra il nostro mezzo con livello scudi e energia, mentre in alto, accanto al led che segnala gli attacchi nei nostri confronti, la situazione delle armi.

Le cose si fanno pesanti: qualcuno ha mangiato aglio a pranzo? Ehm, perdonatemi l'indecenza, ma sembra che in effetti uno dei vostri compagni abbia giocato sporco e si è reso necessario l'utilizzo del mastodonte in persona per ribattere allo sberleffo. La torretta e il piccolo mezzo di pattuglia che stanno cercando di farsi notare non sopravviveranno a lungo...

Questa è la visuale dal punto di vista del soldato della federazione, attraverso il suo caschetto. Ora tutto sembra più minaccioso e la cosa migliore è fare qualsiasi cosa in fretta onde evitare che il posteriore inizi a fumare.

Il freddo e il gelo si sono impadroniti dello scenario, tuttavia ho finalmente un compagno al mio fianco (il buon Kylie) e posso recarmi con una certa sicurezza al rendez-vous, senza timore di un eventuale agguato (cronaca a posteriori - ma pork! Una volta che supero indenne il fuoco nemico, quel buono a nulla del mio compagno si fa castrare il mezzo, mandando quasi a monte l'intera missione...).

eseguo". Bene, un buon Gasher sarà sufficiente a liberare l'edificio...non mi resta che prepararmi a un bel balzo!
Orbene, il controllo torna al folle. Quanto avete pocanzi terminato di leggere è un piccolo estratto di una delle tante situazioni nelle quali vi potrete trovare nel corso del gioco. Chi ha parlato di gioco? Certo che si tratta di un gioco, e una veloce occhiata al cappello (nonché alle foto accluse) dovrebbe anche rivelarvi che di simulazione di mech si sta parlando, sul genere che ha fatto di Mechwarrior 2 un capolavoro. Con la differenza che i mech si chiamano HAWC, che sono presenti altri mezzi e che il background è differente, forse meno affilato in questo esaminando caso.
Però, al di là della grafica (più texturizzata, ma con meno classe) e dell'impostazione che porta a prevalere la sfaccettatura arcade, in contrapposizione all'impietoso (ancorché divertente) realismo che portava nel titolo Activision a fare a pezzi le singole parti del mezzo, persino a prenderle a calci, prestando particolare attenzione al riscaldamento dei sistemi di alimentazione, al di là appunto di tutto questo, G-Nome, senza alcuna pretesa, avanza un'interessante idea: perché non permettere al pilota di balzare dalla cabina per fare due passi a piedi (specialmente quando il bestione è prossimo alla scomparsa)? Buona questa! E che ne direste se, previa uccisione degli occupanti (che vanno stanati grazie all'apposito fucile con proiettili a gas), gli allungassimo la possibilità di impossessarsi di edifici per manipolarne i comandi (si pensi ai ponti mobili o alle torrette d'assalto) oppure addirittura di impadronirsi di esoscheletri abbandonati o conquistare quelli del nemico? I ragazzi del settimo livello devono aver pensato che si tratta di una buona idea e il presente gioco cerca di dimostrarlo in pieno.
Intorno a questa grande bagarre, risultato del furto più o meno incontrollato di mezzi, si è avanzato un tremulo tentativo di riportare all'ordine: ogni soldato possiede il proprio codice di identificazione (IFF) grazie al quale è riconosciuto e di conseguenza trattato. Fatta la legge trovato l'inganno! Basta scoprire il codice opportuno e si riesce a farla in barba anche ai più sofisticati mezzi di controllo.
Cosa ne risulta? Ne risulta e ne consegue un gioco che non è esattamente sullo stesso piano della pietra miliare del settore e che, grazie a questi spunti, potrebbe risultare divertente. Potrebbe? Chiaramente tutto sta alla pianificazione delle ventidue missioni che costituiscono le quattro campagne in direzione del ritrovamento dei laboratori dello G-Nome e, naturalmente, della qualità del gioco in multiplayer.
Tutto il resto è abbastanza scontato, oppure abbastanza esplicito nelle didascalie, in questo caso più nutrite che mai.
Sarebbe una scusa per saltare il commento? Giammai...

Massimo "XAM" Swanoni

La missione volge al trionfo; con una velocità degna di un leopardo sono riuscito ad alzare il ponte che attraversa il fiume Sirgon, isolando le truppe nemiche dalla scena della battaglia e, mentre il mio compagno tiene a bada le postazioni fisse, tenterò l'assalto al centro di trasmissione dati.

Siamo all'interno di una della parecchie postazioni che siamo riusciti a conquistare; in questo caso il nostro compito è quello di attivare il meccanismo di autodistruzione, mentre altre volte può essere necessario alzare o abbassare un ponte mobile, piuttosto che un ascensore (utile per raggiungere, ad esempio, un altopiano), oppure fare fuoco con una torretta.

PC

Tra una cosa e l'altra mi sono completamente scordato del limite impostomi dal supremo capo gatto e proprio nel commento, che l'eccelso testé nominato ama dilungare a sproposito, mi tocca tirare la cinghia.
Oggi tutti badano innanzitutto alla grafica e attraverso questa distorta ottica mi sono avvicinato a un prodotto che non aveva molte carte per attirare la mia attenzione. Questa stessa prospettiva obliqua nel modo di vivere il videogioco, rincuorata certamente da un design non proprio esemplare delle texture, poteva inchiodarmi a un giudizio poco entusiasta ma, fortunatamente, qualche prolungata seduta di gioco ha contribuito a dipanare la nebbia e sollevare il velo. Sotto la scorza c'è del solido e parlo di una serie di missioni diverse, abbastanza variegate, che richiedono una certa attenzione tattica a livello di impostazione e che offrono una trama ben orchestrata, coi doverosi colpi di scena che ogni bravo videogiocatore si merita. Ovviamente non mancano i difetti, ma se un prodotto è troppo spettacolare ci si annoia anche a decantarne le lodi: non esiste, come in MW2, la possibilità di fare carriera all'interno della fazione; nel combattimento a piedi non è possibile sparare di lato (e nemmeno spostarsi di lato: i giochi in 3d soggettivo non hanno ancora fatto storia?) e sdraiarsi serve più che altro a farsi schiacciare meglio; i paesaggi desolati, inoltre, non rappresentano il massimo godimento grafico cui abbia assistito, anche se ci pensano le musiche a restituire un po' di atmosfera e a farsi apprezzare (così come un parlato in italiano d'eccezione che accompagna una localizzazione senza una grinza).
Che cosa dovete fare allora? Se siete in cerca di un titolo che tratti di mech e non ve la menate troppo circa libertà di movimento extra, debbo segnalarvi uscite migliori in circolazione (oltre a MW2 abbiamo Earthsiege della Sierra); se, invece, lo ritenete, come il sottoscritto, un diversivo interessante e sufficientemente gustoso, potreste divertirvi anche con questo G-Nome. Insomma, mica capita tutti i giorni di fare due passi a bordo di un bestione di qualche piano con la possibilità di trovare parcheggio e andare a farsi un caffè!

HARDWARE

Assicuratevi di disporre della seguente configurazione minima di sistema: Pentium 90 (consigliato 133 sul quale scatta nelle situazioni più complesse) dotato di 16 MB di RAM e Windows 95, 30 MB di spazio libero su hard disk oppure 80 MB (se proprio dovete buttarli via), un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, una scheda grafica compatibile con i driver DirectX e una scheda audio MPC compatibile. Per i felici acquirenti di una scheda acceleratrice treddì si parla anche di un futuro patch; attendete fiduciosi...

INSERZIONE RICERCA PERSONALE

DISTRIBUZIONE
computers e videogames

Per rafforzare la sua rete vendita la società Newel s.r.l.

CERCA: Agenti/Rappresentanti

PROFILO: **25/35 anni,** appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

MISSIONE: dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.2
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)
20032 Cormano (MI)

I professionisti del servizio:

Uffici e magazzino: Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po) 20032 Cormano (MI) - **Ufficio Commerciale:** Tel. 02/61.555.360 (30l.r.a.) - Fax 02/61.555.361
Sito web Internet: http://www.newel.it - **E-mail:** newel@mclink.it

✓ Vendita diretta computer ed accessori

✓ Garanzia 12 mesi sui pezzi montati

✓ Vasto assortimento di Video Giochi

Punto SOFT

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

HARDWARE SOFTWARE
CENTRO VIDEO GIOCHI

Vasto Assortimento di titoli PC CD-ROM

7 Negozi in Toscana specializzati in Video Games

✓ **Firenze**
Via Torcicoda, 1/r ☎ 055/700022

✓ **Firenze**
Viale Guidoni, 77/b ☎ 055/4361522

✓ **Firenze**
Via Aretina, 167/b.r ☎ 055/6503886

✓ **Empoli**
Piazza Don Minzoni, 2 ☎ 0571/70081

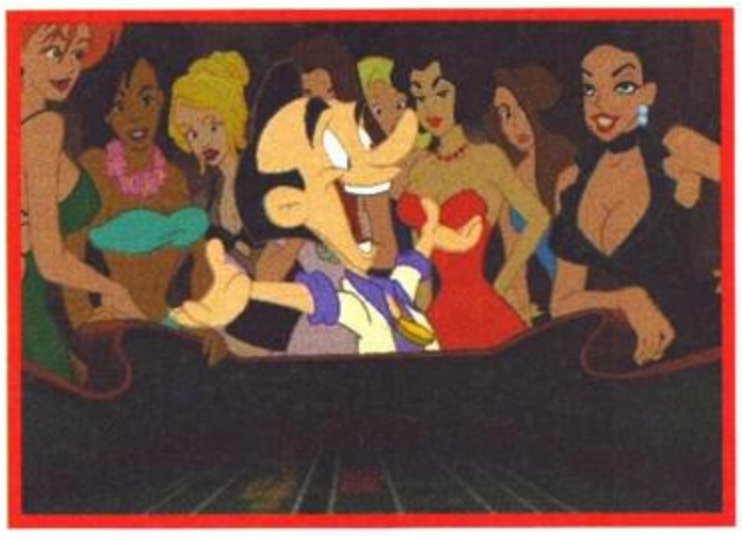
✓ **Scandicci**
Via Alfieri, 10 ☎ 055/2578759

✓ **Prato**
Via F. Cavallotti, 26/28 ☎ 0574/42721

✓ **Siena**
Via G. Duprè, 12 ☎ 0577/282797

Mettetevi a sedere... è arrivato...

Leisure Suit LARRY 7



In crociera sulla nave più sfarzosa del mondo, una nuova avventura di Larry piena di donne tridimensionali stupende e mai conquistate e dialoghi da spanciarsi.

ATTENZIONE:

è la prima avventura grafica con puzzle "gratta e annusa..."

CD.Rom

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

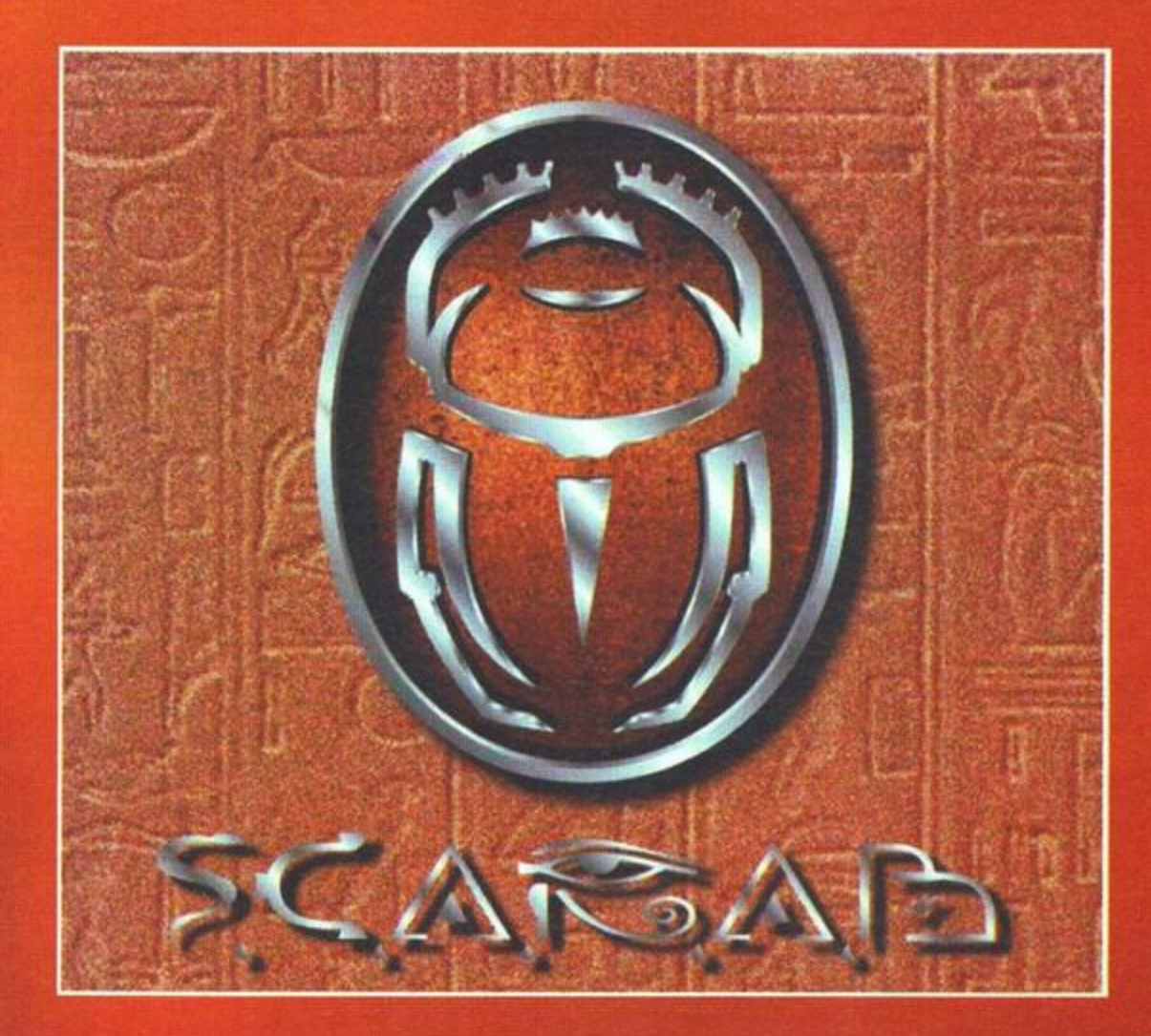
REQUISITI TECNICI:
IBM O COMPATIBILE,
486 DX/66 O SUPERIORE,
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
CON DAC PER WIN., (SOUNDBLASTER,
PRO AUDIO SPECTRUM
O COMPATIBILE PER MS DOS),
MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

DEL PI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

REVIEW



Cosa succede quando gli dei si arrabbiano? Che se le danno di santa ragione!

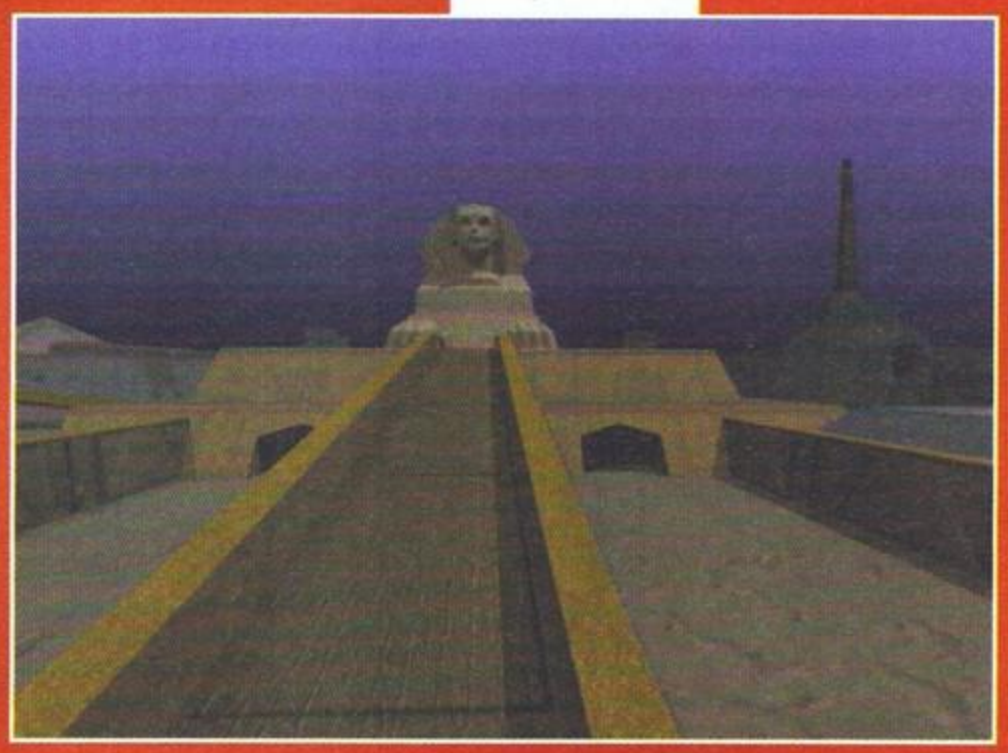
Questa è la schermata dalla quale è possibile scegliere la missione da affrontare; non è necessario aver combattuto tutte e venti le missioni di ogni città per poter "visitare" anche le altre e tale scelta dei programmatori è sicuramente criticabile.

La vita notturna redazionale mi sta riducendo in condizioni quasi pietose; non passa sera senza un micidiale torneo al gioco del millennio e gli effetti collaterali sono a dir poco devastanti: a prescindere dal fatto che sommando le ore che ho dormito in questa settimana non raggiungo la decina, le incombenze sempre più pressanti dovute a una data di chiusura del numero che ha dell'incredibile mi stanno letteralmente alienando l'esistenza. D'altro canto non sono il solo a versare in queste catastrofiche condizioni: il sommo Max, dopo ripetuti sbeffeggiamenti a MM3 (e cospicui versamenti di capitale nel portafoglio del sottoscritto) che gli hanno causato preoccupazioni e lutti a non finire, ha deciso di tenere la barba incolta ed evitare accuratamente di pettinarsi, con i risultati estetici che potete immaginare. A dire il vero, dopo gli eclatanti risultati conseguiti negli ultimi giorni avevo progettato una "banfa" molto più ampia ma, a prescindere dagli aneddoti sui singoli scontri, il fatto è che da quasi due anni il nostro direttore esecutivo si sta letteralmente massacrando con un carico di lavoro assolutamente insopportabile per qualsiasi essere umano (non sto scherzando affatto), per cui resta l'inevitabile constatazione che, purtroppo, il grande Max non può attualmente permettersi la spensieratezza tipica di noi redattori e qualsiasi suo attimo è sempre condiviso con progetti e preoccupazioni latenti (bisogna essere signori anche nella sconfitta - mi vengono in mente Sacchi e l'intero entourage rossonero, ma questa è un'altra storia... Una cosa però mi sembra giusto ricordarla: la classe non è acqua, questo desolante passaggio a vuoto non può durare a lungo. NdMax).

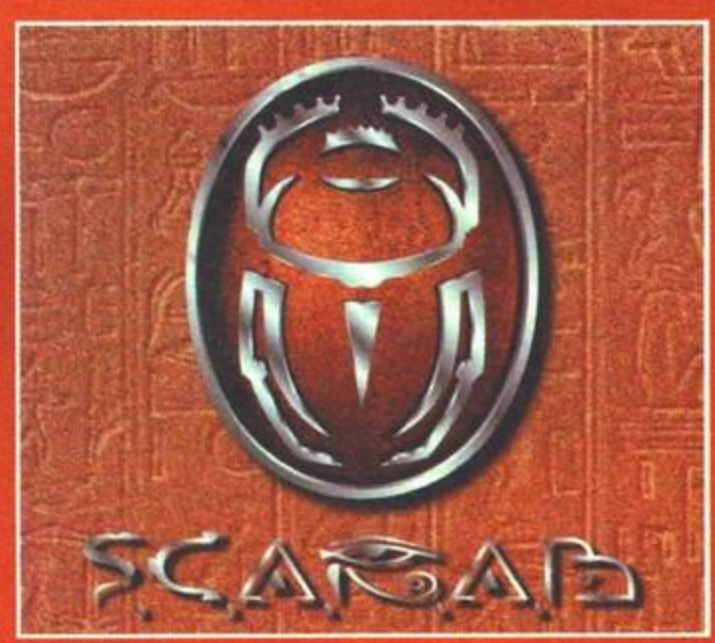
Il nemico ci dà le spalle e per giunta è sprovvisto di scudi: fuoco a volontà!

Ci stiamo servendo a più non posso dei potenziatori che abbiamo installato sul robot e i risultati li potete vedere da voi...

Un'immagine dedicata alla Sfinge mi sembrava davvero il minimo...



Ammetto che sto considerevolmente uscendo dal seminato, per cui con un taglio secco parto con la trama di Scarab, in verità piuttosto "canonica": ci due fazioni in guerra e la posta in palio è il possesso delle terre dell'antico Egitto. Non stupitevi dell'ambientazione piuttosto inconsueta: in realtà i guerrieri sono dei robot assoldati dagli dei Osiride e Ra, per cui è chiaro che gli obiettivi sono leggermente differenti dal solito. Il vostro compito è quello di guidare le unità di Ra alla vittoria e per far questo dovrete conquistare sette città, ciascuna delle quali richiederà un esagerato numero di battaglie (si parla di venti scontri!); in effetti questo dato sarebbe sufficiente a sconfortare anche il più caparbio dei giocatori: d'accordo che non piace a nessuno portare a termine un titolo in pochi giorni, ma è indubbio che centoquaranta missioni, per giunta decisamente simili fra loro, rappresentano un ostacolo quasi insormontabile e prevedo che saranno veramente pochi



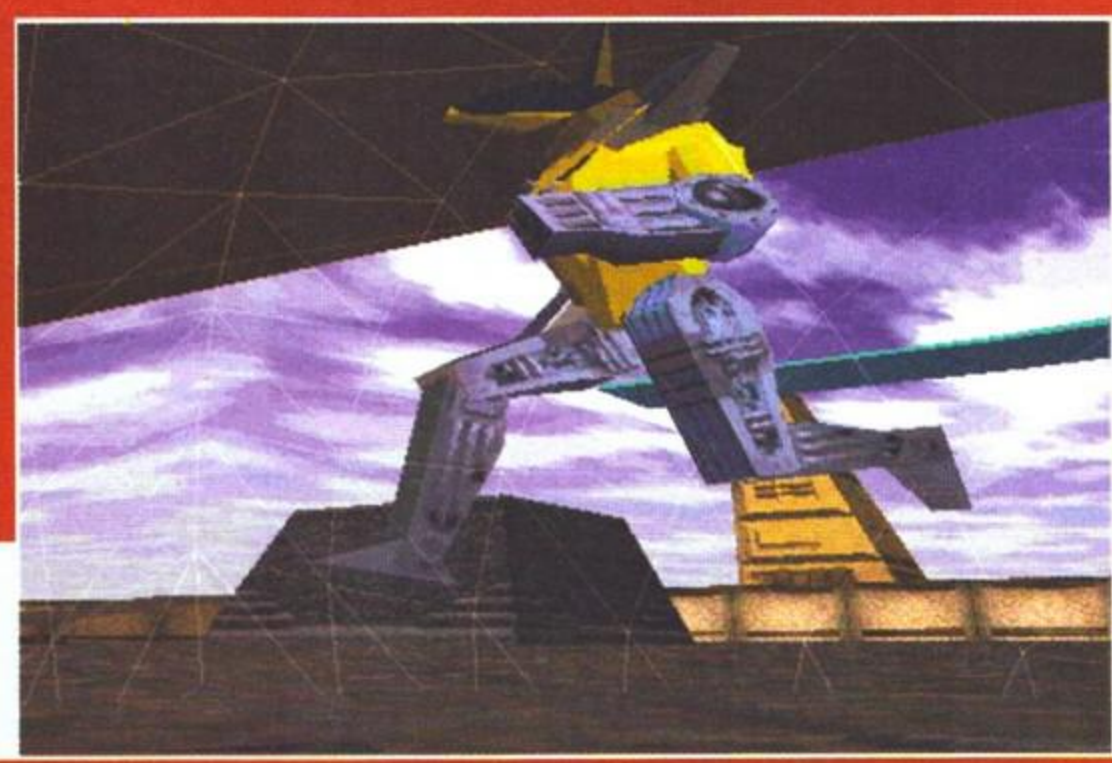
Questa foto non sarà un granché, ma è l'emblema di tutto il gioco: stiamo inseguendo sul perimetro esterno della città il nostro avversario, completamente sprovvisto di scudi e idiota come pochi, dal momento che ci permette, mentre ci accaniamo su di lui, di distruggere anche le numerosi torri che aveva collocato in questa zona. Dove sta l'emblema? Nella scarsa intelligenza del nemico, che domande...

Ehi, c'è anche una fase acquatica! In ogni caso è del tutto superflua e di combattimenti in quelle condizioni non se ne vede neanche l'ombra.

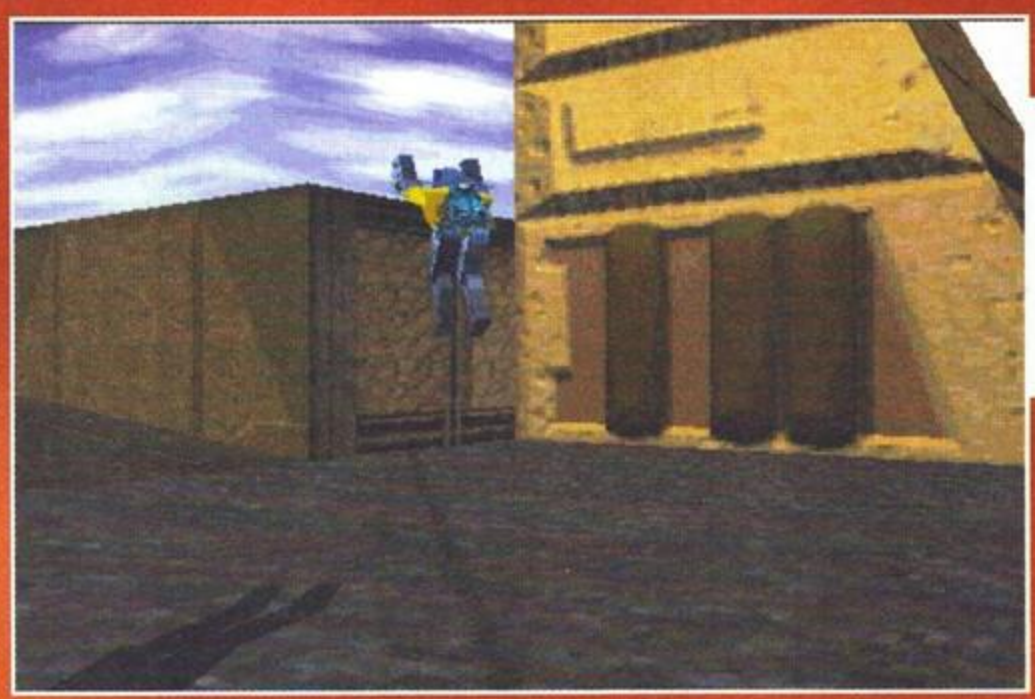
gli intrepidi che si accaniranno per qualche mese con questo prodotto.
Per aggiudicarsi ogni singolo scontro è necessario distruggere tre volte ogni robot che compone lo schieramento del nemico (la formazione iniziale può variare da uno a tre unità), oppure piazzare le proprie torri in modo da coprire con l'energia da esse generate oltre il 50% della città e mantenere tale superiorità per cinque minuti esatti. Dal tipo di vittoria che vogliamo ottenere dobbiamo basare la scelta dei robot di cui servirci: sono disponibili in tutto tre classi di guerrieri, ciascuna delle quali differisce dalle altre per potenza di fuoco e agilità nei movimenti. Pertanto, chi desidera cimentarsi in ripetuti scontri non deve far altro che servirsi di Sehmet, il quale è tuttavia penalizzato da una mobilità non certo eccelsa; d'altro canto, chi reputa maggiormente divertente garantirsi il dominio della città mediante le torri, utilizzerà Horus il quale, sebbene negli scontri diretti abbia quasi sempre la peggio a causa della mediocre dotazione in fatto di armi e dell'armatura piuttosto scarsa, dispone di un'invidiabile mobilità e può cavarsela in molte situazioni semplicemente dandosi alla fuga. Anubis rappresenta una via di mezzo fra Sehmet e Horus, ed è adatto a chi non decide a priori come comportarsi negli scontri.
Tenendo presente che di ogni città è fornita un'utile piantina, nonché un breve filmato che ci dà ottimamente l'idea riguardo all'ambiente in cui dovremo combattere, siamo finalmente pronti per gettarci nella mischia. Immediatamente muoviamo la prima critica al titolo: la visuale adottata è quella in soggettiva e, sebbene a causa del sistema di puntamento utilizzato appaia chiaro che tale rappresentazione è l'unica utilizzabile durante i combattimenti, è comunque possibile affidarsi a telecamere esterne in modo da vedere l'ammasso di ferraglia all'opera. Dove sta il problema? Semplicemente che le due visuali esterne sono assolutamente inutilizzabili a causa dell'incredibile posizione della telecamera rispetto al robot, che non permette letteralmente di vedere a un palmo dal proprio naso.
All'inizio si possiede solamente il laser standard installato su un braccio, ma per fortuna è possibile richiedere all'astronave che appoggia continuamente la propria azione dei moduli di vario tipo i quali permettono tante belle cosucce (fuoco raddoppiato, decine di armi differenti, invisibilità...). I bonus sono davvero tanti e, a prescindere dal fatto che ciascuna classe di robot può installare solamente alcuni degli add-on, resta il fatto che un incentivo a continuare nelle battaglie è rappresentato proprio dal fatto che col passare del tempo si renderanno disponibili armi sempre più potenti ed efficaci. In ogni caso è necessario compiere delle scelte piuttosto oculate poiché in nessun momento potremo servirci di più di sei bonus contemporaneamente. Una volta effettuate le richieste che riteniamo più opportune, dovremo aspettare che l'astronave si porti sopra la nostra testa e ci lanci il materiale; il procedimento è del tutto analogo nel caso in cui desideriamo piazzare una torre oppure il sarcofago dentro il quale verranno riparati i componenti del robot, sebbene in tale circostanza siamo talmente esposti al fuoco del nemico che è consigliato scegliere un luogo molto ben nascosto. Già, perché le città sono veramente adatte a ospitare combattimenti, con tanto di sotterranei e stanze raggiungibili dopo tortuosi percorsi nelle quali piazzare una torre è quanto di più utile si possa pensare. A proposito delle torri, sappiate che in nessun caso è possibile averne più di sedici sul terreno, numero comunque più che sufficiente per garantirsi la copertura del 50% della città. Nel caso ciò non avvenga, la ragione è da ricercarsi al fatto che esistono alcune zone nelle quali esiste un contrasto con le torri nel nemico: superfluo far notare che la tattica da seguire in tale circostanza deve essere quella di scovare i centri di

Missione notturna, nella quale non si vede un accidente di niente; per fortuna il nemico ha attivato l'aura, così possiamo colpirlo tranquillamente (ma lo stesso vale per lui...).

Una torre piazzata all'ingresso di una piramide di dimensioni ridotte? Mi viene da ridere.

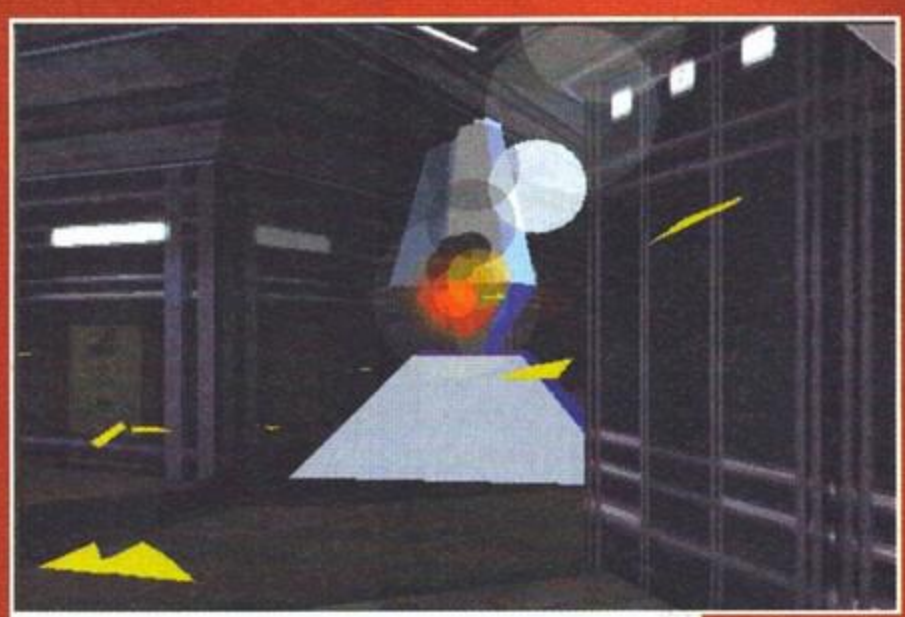


Ecco uno dei robot in tutto il suo splendore. Ditemi come diavolo è possibile giocare con una tale inquadratura!



Il nostro alleato sta correndo come un pazzo a destra e a manca; per la cronaca, abbiamo notato che la sua intelligenza artificiale è sensibilmente superiore a quella dei nemici (e meno male, perché altrimenti ci saremmo accaniti anche contro di lui).

energia del nemico e bombardarli senza pietà. L'attacco è un'operazione decisamente semplice, in quanto le torri non dispongono di capacità di fuoco; per contro, anche il nemico può fare lo stesso per cui, in teoria, si dovrebbe difendere i propri centri. Ho detto "in teoria" e vedremo fra poco il perché.
Cosa succede quando ci si scontra con il nemico? Semplice, ci si massacra senza pietà, affidandosi al sistema di puntamento che è decisamente simile a quello utilizzato per la prima volta in System Shock (e successivamente in Terranova): con il mouse si muove una specie di croce che indica dove andranno a finire i colpi, dopodiché con il pulsante sinistro



Abbiamo scovato una torre del nemico, collocata in un posto ben nascosto; naturalmente ci stiamo accanendo senza pietà.

si apre il fuoco. Purtroppo, mentre si spara si è costretti all'immobilità e ritengo tale scelta dei programmatori assolutamente da censurare; finché si tratta di colpire uno degli strani animaletti che infestano le strade e che fruttano inutili punti bonus, il problema non si avverte, ma nel caso di uno scontro con l'avversario il potenziale divertimento è pressoché azzerato. Che senso ha scontrarsi con un robot sapendo che occorre colpirlo una marea di volte prima di ucciderlo e che, nel frattempo, anche lui può fare altrettanto dal momento che in tanto che teniamo aperto il fuoco non possiamo in alcun modo evitare i suoi colpi? In tal caso il tutto si risolve in una noiosa prova di forza in cui prevale chi ha le armi più potenti o chi è vicino a una propria torre (che aiuta a ricaricare gli scudi più velocemente). Stando così le cose, è chiaro come il sottoscritto abbia preferito di gran lunga cercare la vittoria mediante la copertura energetica della città, ma è innegabile che dopo un po' la cosa stanca.
Inizialmente le missioni si risolveranno in un uno contro uno nel quale prevale sempre il più furbo (cioè il giocatore umano); infatti, è fin troppo facile evitare il nemico, oppure inseguirlo fino alla distruzione qualora, dopo alcune scaramucce, i suoi scudi siano a un livello di guardia o siano spariti del tutto. Inoltre, anche nelle missioni più avanzate (per la cronaca, abbiamo giocato anche nella quarta città), pare che egli si diverta a scorrazzare qua e là senza far nulla, permettendoci così di distruggere le sue torri e di piazzare le nostre anche nei punti meno difesi. A proposito di difesa delle stesse, ho detto pocanzi che in teoria tale operazione dovrebbe rappresentare una nostra preoccupazione. In realtà ciò è praticamente impossibile, visto che la relativa lentezza di movimenti di qualsiasi robot consente al nemico di fare ciò che vuole: considerate che occorre qualche decina di secondi per attraversare completamente la città (e questo a patto di trovare sempre la strada giusta), mentre per distruggere una torre ne servono meno di dieci. Pertanto, le strategie difensive di cui parla il manuale sono semplicemente inapplicabili.
Dal punto di vista tecnico il motore non è certo lo stato dell'arte e, sebbene il mio P120 (ancora per poco!) mi abbia garantito risultati soddisfacenti con il livello massimo delle texture (non è possibile cambiare la risoluzione) e quello medio delle ombreggiature, la fluidità non è mai particolarmente buona. Insomma, è la decima volta che espongo il concetto: i programmatori non si rendono conto che se l'engine non è programmato come si deve, a prescindere dal dettaglio o dalla risoluzione selezionata, non si avrà mai un senso di fluidità pienamente soddisfacente. In altre parole, se manca qualche frame di animazione, il risultato sarà sempre afflitto da una certa scattosità; in Scarab, dove tutto è precalcolato, non si tratta di fotogrammi persi per strada, bensì di inopportuni accessi al disco e ad altri avvenimenti secondari che talvolta penalizzano la fluidità del gioco.
In conclusione, avete capito cosa penso del gioco? In caso di risposta affermativa avete vinto un file .wav contenente una sequela di imprecazioni del sottoscritto; altrimenti, proseguite nella lettura.

Mauro Bossetti

Uno scontro fra i più classici: entrambe i contendenti si sono portati a una distanza ravvicinata l'uno dall'altro e si stanno sparando fino a quando uno dei due non soccomberà; non è certo il massimo del divertimento...

Scarab è una grande occasione mancata: dal punto di vista estetico la grafica è carina, ma il sonoro avrebbe potuto ricreare meglio la magica atmosfera che si respira andando a visitare le maestose piramidi d'Egitto. Riguardo all'engine ho già parlato e invoco nuovamente il biasimo popolare per le fittizie visualizzazioni esterne disponibili.
Il problema è che, a fianco di una realizzazione che si attesta su un livello poco più che discreto, i punti nei quali il gioco si mostra lacunoso sono quattro: anzitutto i tempi dell'azione sono troppo lunghi; non è possibile perdere molti minuti solo per piazzare qualche torre, sapendo che, se tutto va bene, il nemico non lo incontreremo mai. In tal caso è scontato come parecchi giocatori possano annoiarsi addirittura alla prima missione. Non dico di ridurre il tutto a una frenetica corsa contro il tempo, ma una maggiore velocità del proprio robot, inspiegabilmente afflitto da un'esasperante lentezza, non sarebbe stata male. Collegato a questo aspetto è il fatto di poter sempre e comunque fuggire agli scontri e ottenere la vittoria solamente piazzando le proprie torri in modo più intelligente del nemico: i due modi per ottenere la vittoria avrebbero dovuto integrarsi maggiormente, mentre nel nostro caso è possibile dare la caccia perpetua all'avversario senza curarsi di altro, oppure impegnarsi completamente con i centri di energia.
Parliamo dei combattimenti: una delusione; come ho già detto, è semplicemente inspiegabile il fatto che mentre si spara si è ridotti all'immobilità e, considerando che anche il più scarso dei robot deve essere colpito molte volte prima di essere distrutto, spesso e volentieri ci si spara l'inimmaginabile da qualche metro di distanza, sperando che l'altro soccomba prima di noi. Infine le torri: fossero state meno vulnerabili il gioco sarebbe stato sicuramente più divertente.
Naturalmente ci sono anche molti aspetti positivi, a cominciare dalla varietà delle armi che ci verranno via via messe a disposizione; è molto eccitante combattere in condizioni di inferiorità numeriche, sebbene manchi del tutto la possibilità di interazione con i propri alleati. Per contro, riteniamo che l'eccellente supporto al multiplayer (è possibile giocare anche su Internet e scambiare messaggi con i componenti della propria squadra) doni al gioco una invidiabile longevità.
In conclusione, Scarab rimane comunque un buon gioco, ma tutto ciò che viene da dire è: "peccato!".

HARDWARE

Sono richiesti 16 mega di memoria e 32 di hard disk, un Pentium 90, Windows 95 e una scheda grafica compatibile con le Direct X 3, infine un mouse e una scheda sonora. Aneddoto: il gioco viene insolitamente fornito in due versioni, una delle quali si avvale delle Direct X, mentre l'altra ne fa a meno. Dal punto di vista delle prestazioni non abbiamo rilevato differenze, eccettuato nel caso in cui lo schermo principale di Windows sia a 16 bit: con schede grafiche tipo la S3 868, utilizzare 65.000 colori penalizza notevolmente le prestazioni per cui la versione senza Direct X arranca notevolmente; ciò non accade qualora il programma utilizzi le contestate librerie di Microsoft.

Padova, il Drago sta Arrivando!

...in Via Ugo Foscolo 3

Inaugurazione
Sabato 10 Maggio ore 15
Ricchi premi ai partecipanti!

Scopri i tesori che il grande Drago di Avalon custodisce: un grande negozio che ti offrirà un incredibile assortimento di Giochi di Ruolo, di Carte, di Società e Tridimensionali!

Una luminosa e accogliente casa per tutti i giocatori di Magic, il fantastico gioco che ha conquistato milioni di appassionati in tutto il Mondo!

Un meraviglioso scrigno pieno di splendide Miniature Storiche e Fantasy, appassionanti Fumetti Italiani e Americani, Videocassette e divertentissimi Giochi per Computer!

La Terra dei Sogni

AVALON

PADOVA

I NEGOZI AVALON LI TROVI ANCHE

a MILANO in via Settembrini 20 (02/29400410)

a TORINO in Via Magenta 0 (011/5617252)

a BOLOGNA nella NUOVA SEDE di Via C. Battisti 9/B (051/234459)

a FORLÌ in Via Pedriali 21 (0543/33523)

Per informazioni: Avalon Negozi, 02/27071548

ENTERTAINMENT

NEW MEDIA

TECHNICAL HARDWARE

A-10 CUBA	99.900
AFTER LIFE	129.900
AH 64 LONGBOW S. E.	119.900
AIR WARRIOR PLUS	49.000
ALIEN TRILOGY	89.900
ASSASSIN 2015	89.900
BATL.GROUND ARDENNES	119.900
BATL.GROUND GETTYSB.	119.900
BATL.GROUND SHILOH	99.900
BATL.GROUND WATERLOO	119.900
BLIDNESS	99.900
BLUE ICE	79.900
BOBLE BUBLE	79.900
BRAN DEAD 13	99.900
BROKEN SWORD	99.900
CADILAC DINOSAURS	79.900
CAMPIONI	109.900
CHIND	79.900
CRUSADER NO REGRET	99.900
D	89.900
DARK LIGHT	99.900
DEADLOCK	89.900
DEADLY TIDE	89.900
DESTRUCTION DERBY 2	89.000
DEUS	79.900
DIE HARD TRILOGY	109.900
DRAGON HEART	89.900
DRAGON LORE 2	119.900
EARDICATOR	60.000
F-16 BACK TO BAGHDAD	109.900
FABLE	79.900
FIFA 96	69.900
FIRE FIGHT	99.900
FLIGHT DELUXE	69.900
FURY 3	89.900
FX FIGHTER TURBO	60.000
HARVESTER	89.900
HEXX	69.900
HUNTER HUNTED	99.900
KICK OFF 97	99.900
KILLING TIME	99.900
KKND	89.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.900
LIGHT HOUSE	109.900
MADDEN 97	109.900
MAGIC CARPET 2	109.900
MAGIC L'ABUNANZA	99.900
METAL RAGE	99.900
MONKEY ISLAND 3	TELEFONARE
NHL 97	109.900
OUTPOST	60.000
PERFECT GRAN PRIX	49.900
PINBALL MANIA	79.900
PITFALL	99.900
POWER F1	89.900
PRAY FOR DEATH	59.900
QUAKE	99.900
RAVANGE	119.900
REALMS OF THE HAUNTING	109.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
RED GOST	89.900
RUGBY WORLD CUP 95	89.900
S.T.O.R.M.	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0	99.900
SCARAB	89.900
SEGA RALLY	99.900
SIM ISLE	79.900
SPACE JAM	79.900
SPYCRAFT	109.900
STAR CONTROL 3	99.900
STRIP POKER PRO	99.900
SUPER FF-2000	129.900
SUPER S. FIG. 2 TURBO	59.900
SYSTEM SHOCK	60.000
THE CROW: CITY OF ANGEL	89.900
THE DARKENING	119.900
THE DIG	99.900
THE LAST DYNASTY	99.900
THE TERMINATOR SKYNET	69.900
THEME HOSPITAL	99.900
THIS MEANS WAR	99.900
TIE FIGHTER	60.000
TOMB RAIDER	99.900
TOON STRUCK	109.900
USNF 97	119.900
VIRTUAL COP	99.900
VIRTUAL FIGHTER	99.900
VIRTUAL KARTS	89.900
WAR CRAFT 2	99.900
WING COMMANDER 3	60.000
WING COMMANDER 4	89.900
WINGS GLORY	60.000
WORLD RALLY FEVER	60.000
X-WING U.S. TIE FIGHTER	TELEFONARE
X-WING	60.000
ZOOL 2	60.000

Vasto assortimento di titoli per PC, Supernintendo, Megadrive, Playstation, Game Boy, Game Gear, Saturn.

PC MD PSX SNES SATURN

Ed inoltre per Consolle e PC una vasta gamma di.....ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

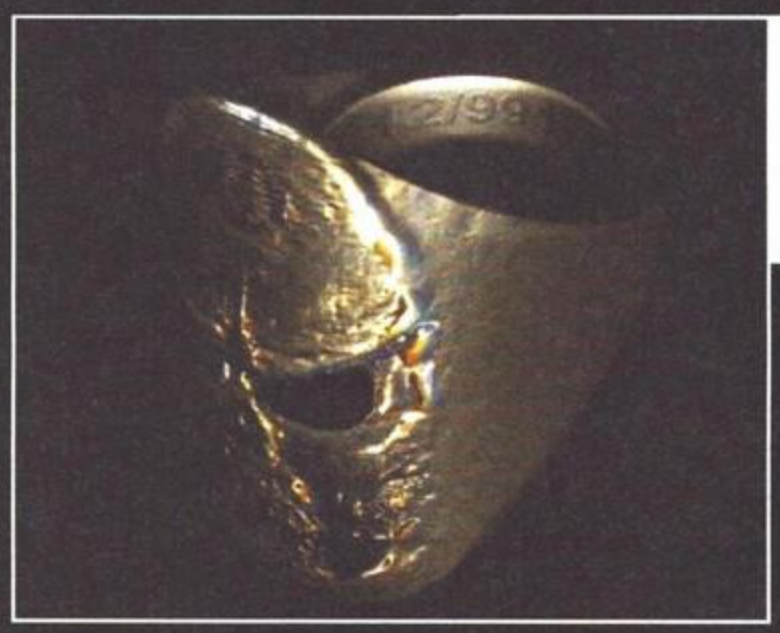
http://www./newmed.it

QUITE Graphic Studio - CE

Evidence

Mi chiamo Daniel e faccio il reporter. La mia donna mi ha lasciato e poi è morta; tutti quelli con cui parlo fanno una brutta fine... Ma queste cose non succedevano solo nei videogiochi?

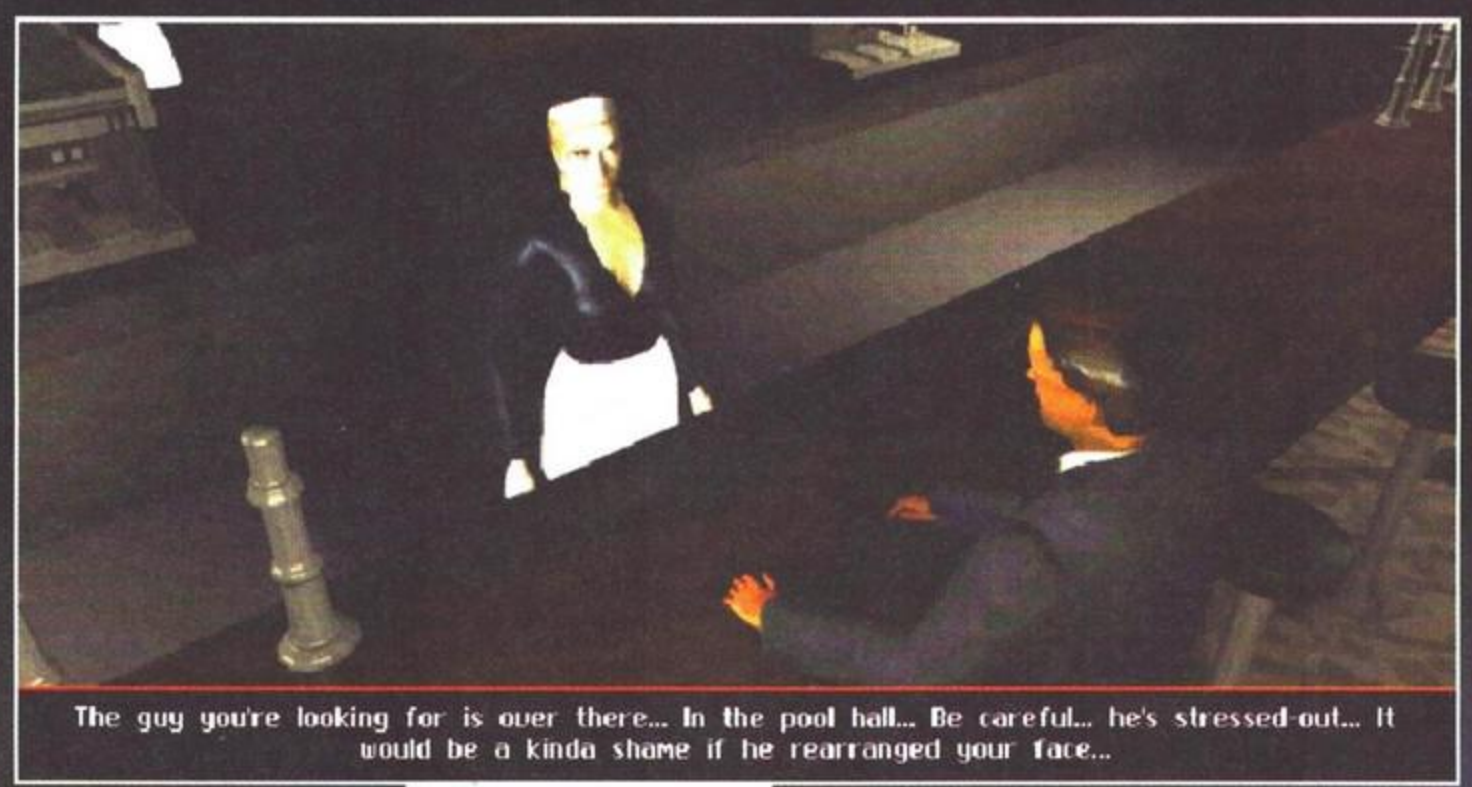
Un brutto guaio, quello in cui è finito il nostro Dan. Aveva un mestiere affascinante a Canale Z, l'equivalente videoludico della CNN, e una ragazza che è la fine del mondo (almeno a quanto sembra dalla piccola foto, rintracciabile sin dall'inizio). Peccato che i due abbiano orari troppo diversi, finendo per esserci l'uno quando non c'è l'altro. Sappiamo bene che "Non ci sei mai..." di solito nasconde un più eloquente "Ho conosciuto dal panettiere quello della squadra di basket...", però bisogna ammettere che spesso gli orari discordi sfasciano veramente le coppie. Fatto sta che il gioco inizia con il nostro Dan solo, seduto in poltrona nella semioscurità del suo appartamento, con un po' di lavoro arretrato e una telefonata in arrivo. È Sarah, appunto la ex-ragazza, che con tono abbastanza preoccupato gli chiede di andare il più presto possibile da lei. Ascoltando i messaggi sulla segreteria, inoltre, si può capire che la tizia deve



Un anellino non facile da trovare, ma che costituisce una traccia importante per il prosieguo delle indagini. Chi si mette al dito una cosa simile non sarà certo un simpaticone.

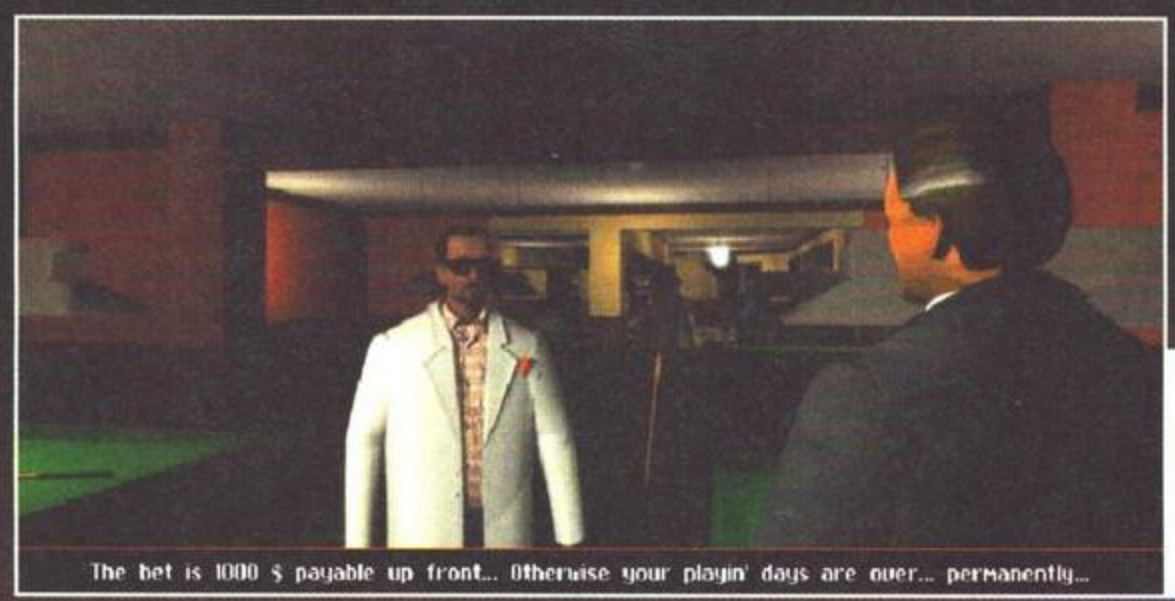
Questo bambino cresciutello armato di pistola metterà fine alla storia, se non vi fate venire in mente qualcosa.

avere una certa fretta. Peccato che, per quanto velocemente Dan si catapulti al suo appartamento, una brutta notizia lo attende: Sarah è morta (proprio quando cominciava a rifarsi qualche illusione...). I poliziotti non hanno indizi per le mani, perciò il maggior sospettato è proprio lui.
Da questo momento in poi, ragazzi, potete immaginare che spetterà a voi soli aiutare il povero reporter di Canale Z a tirarsi fuori dai guai. Bisogna viaggiare abbastanza di frequente tra le varie locazioni cittadine, sempre costituite da schermate fisse tra le quali vi "muovete" a forza di sequenze precalcolate. Ogni luogo ha i suoi bravi oggetti e personaggi con cui interagire, alcuni di essi attivabili solo al momento giusto. Un piccolo problema per Dan è il fatto che, come dicevo nel sottotitolo, a mano a mano che contatta i suoi vecchi amici per farsi dare una mano, un misterioso killer li fa fuori. Ma siamo sicuri che il killer in questione sia proprio uno qualsiasi? Voglio dire, Sarah sembrava avere per le mani una notizia scottante da comunicargli, e vi verrà presto il



The guy you're looking for is over there... In the pool hall... Be careful... he's stressed-out... It would be a kinda shame if he rearranged your face...

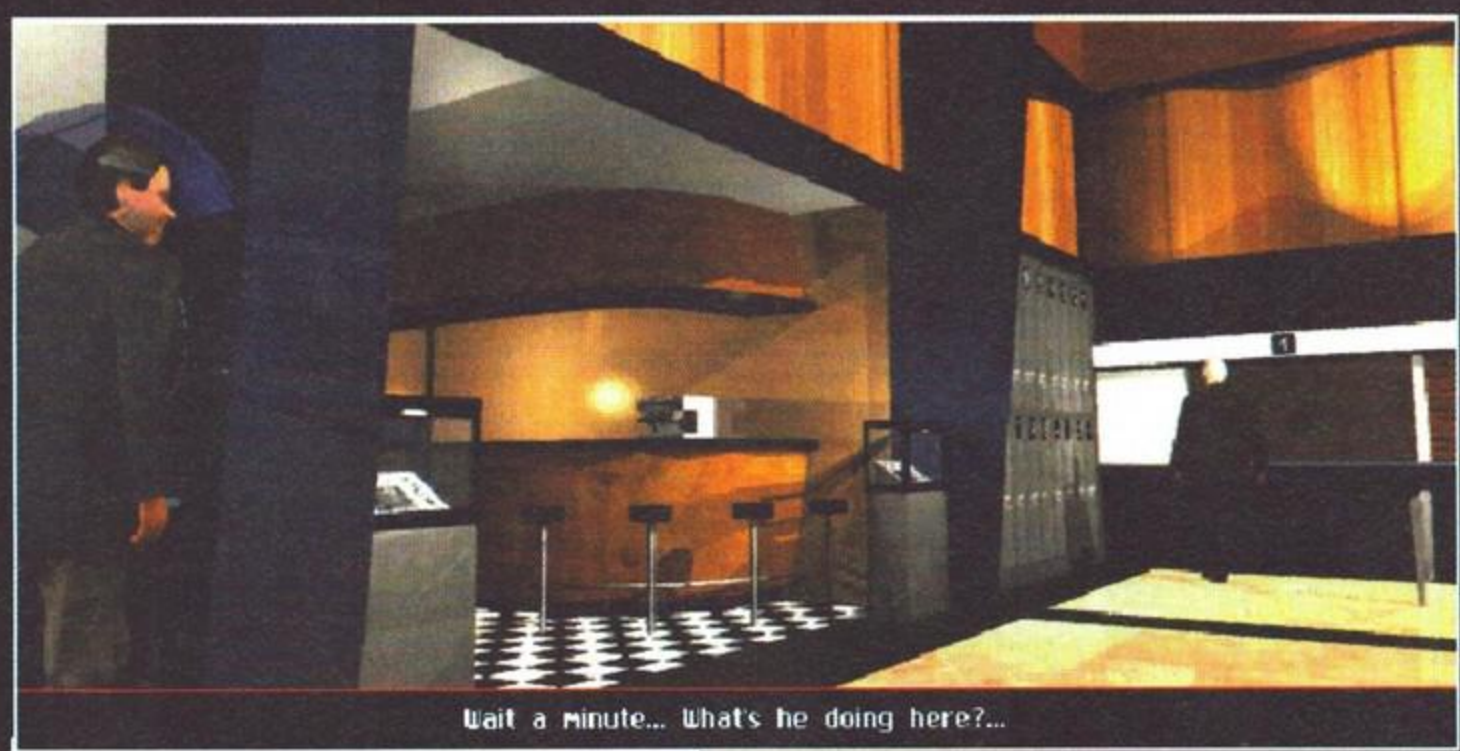
Come vedete, la cameriera del bar ha degli "argomenti" molto interessanti. Peccato non siano gli stessi nostri, ma fatemi finire l'avventura e poi qui ci torno di sicuro...



The bet is 1000 $ payable up front... Otherwise your playin' days are over... permanently...

I bar dei bassifondi non sono un buon posto per le persone beneducate tipo Dan. Specie se il tizio è lapidario come Strinsky: o pagate in anticipo, o finite al cimitero.

dubbio che gli omicidi a catena servano a coprire qualcosa di più grosso di un semplice delitto d'amore (come l'ottuso ispettore della polizia cittadina vorrebbe a tutti i costi dimostrare).
Gli interpreti del giallo non sono digitalizzati, bensì rappresentati da modellini poligonali che interpreteranno le varie "scenette" quando le attiverete con le vostre azioni. Ci sono anche dei veri e propri sottogiochi arcade che dovrete superare per poter proseguire. Sono tutti in 3D, tranne uno, e cominciano quando per un motivo particolare venite attaccati o attaccate qualcuno. Se non ce la fate ad arrivare in fondo, in linea di massima l'avventura finisce brutalmente: o venite arrestati, o vi fanno fuori in modo cruento. Senza togliervi il gusto di scoprirlo da soli, posso anticiparvi che sono tutti abbastanza facili. I programmatori, oltreutto, sanno che dovreste perdere il



Alla stazione della metropolitana, un signore distinto (che non ci conosce) si avvicina agli armadietti. Che sia... Sì, è proprio lui! Ma lui chi? Mah, se arrivate a questo punto l'avrete già capito...

Ho trovato qualcosa d'interessante. Che ne dite, le facciamo due foto per il prossimo TGM?

vostro tempo sugli enigmi dell'avventura e non negli arcade, dunque hanno incluso anche dei cheat per terminarli in quattro e quattr'otto.
Inizialmente Daniel non è armato, però sapete benissimo che negli States un "gingillo" sputafuoco non si nega a nessuno e non passerà molto prima che ce l'abbiate anche voi.
Per interrogare la gente si usa il solito sistema a scelta multipla, con la variante che ogni tanto il dialogo è cruciale: se sbagliate qualcosa non potete proseguire. Fortunatamente, anche se è poco realistico e a me non piace, la maggior parte delle volte potete riproporre le stesse domande a ciclo continuo, ricevendo le stesse risposte. Sarebbe stato meglio, che so... un "logbook" o un taccuino, sul quale segnare voi stessi le frasi interessanti o farle segnare automaticamente al comp.
Le locazioni successive a quelle iniziali si rendono disponibili solo da quando Dan abbia un motivo plausibile per andarci, quindi solo dopo che, per un motivo o per l'altro, sono state citate da qualcuno o dagli indizi raccolti. Non preoccupatevi del traffico caotico, dato che è sera e le strade sono vuote. In effetti, non è dato capire se tutta l'avventura si svolga in un solo giorno: qui sembra di stare in una sorta di notte perenne, e la trama non è che sia molto esplicita al riguardo.
Tra le varie musiche jazz-style che fanno da sottofondo c'è anche il jingle di una nota trasmissione di basket americano, che mi ha fatto piacere sentire finalmente per intero. Niente di speciale, però è simpatico, e se proprio non vi piace è disabilitabile come tutte le altre musiche. Ogni personaggio ha la sua voce con rispettivi sottotitoli per gli esterofobi, e poi ci sono... Ma insomma, cos'altro volete sapere? Vi hanno ammazzato la ragazza e state ancora qui a leggere la recensione? Ah, ecco, ora capisco perché vi aveva lasciato...

Alessandro La Spada

Panoramica del porto con due cadaveri e un reporter. Il quale, da questa situazione, può cavarne tutto tranne che un articolo.

Questa è una delle sequenze arcade: munizioni sulla sinistra, energia sulla destra, pistolone davanti e un ritardato in primo piano pronto a farsi sparare.

PC

Le peripezie di Dan seguono un cliché abbastanza trito e non aggiungono nulla di nuovo alla scena videoludica. Anche se premette male, ciò non significa per forza che il gioco sia brutto: se andassimo avanti a forza di soli concept originali, nell'ultimo paio d'anni avremmo giocato veramente poco. Almeno per quanto mi riguarda, la prima cosa a cui faccio attenzione nelle adventure è l'atmosfera, alla faccia di chi invoca meno attenzione al background e più alla tecnica. Per me è un mistero come si possa apprezzare una spy-story che inizia con "C'è un morto, l'indiziato sei tu e quindi, se non hai impegni, datti da fare." Le avventure di Douglas Adams e Steve Meretzky, per chi si ricorda chi siano, non avevano neanche le schermate fisse a 320x200, quindi loro come facevano?
Ecco, almeno dal punto di vista dell'atmosfera Evidence c'è, le musiche non sono male e il ritmo della storia è sufficiente. Peccato che alcuni passaggi siano impossibili per chi non abbia un'intuizione geniale o il supporto della software house (vi lascio indovinare cosa ho usato io...), e ciò limita un pochino la longevità. A scanso di equivoci, diciamo comunque che questi punti sono un paio in tutta l'avventura, e se non ci fossero staremmo a lamentarci del fatto che il gioco era troppo facile. Quanto alle sequenze arcade, il motore usato non è quello di Unreal e quindi non aspettatevi meraviglie. Si suppone che, in qualità di avventurieri incalliti, non siate contemporaneamente sfegatati del 3D poligonale e il livello complessivo dovrebbe bastarvi. Soprattutto, non avrete voglia di perderci troppo tempo sopra.
La Microids ha messo in piedi una buona storia, senza voli d'immaginazione e con alcuni passaggi d'atmosfera (vedi la visitina nottetempo a casa di Sarah... Ops, mi è scappato!). Tutto sommato è giocabile: se a colazione mangiate pane e complotti, potreste farci un pensierino.

HARDWARE

Evidence non è esoso, un Pentium dal 75 in su con una scheda video decente basterà per i filmati. Frequente l'accesso al CD, quindi sappiatevi regolare. Dal punto di vista dell'installazione, Evidence gira sia sotto DOS sia Windows '95 senza differenze di sorta e occupa circa 23 mega sull'hard disk.

ARRIVA STRIKEPOINT:

L'ELICOTTERO SPARATUTTO DELL'ULTIMA GENERAZIONE

- un mix sensazionale di azione e strategia
- tre elicotteri per combattere tra i ghiacci dell'artico e le dune del deserto, tra le montagne e le verdi colline di un paesaggio inglese
- 10 livelli, tutti liberamente accessibili
- 42 missioni
- possibilità di giocare in 2 contemporaneamente
- giocabilità eccezionale e divertimento assicurato

3D PLANET

3D PLANET S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi per PC e CONSOLLE

Sede: via Dei Platani, 7
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/4473949 (r.a.)
Fax 02/45101548

STRIKEPOINT
THE HEX MISSIONS

Siete al comando della task-force "Strikepoint" creata con l'obiettivo di neutralizzare la diabolica Hex Organisation che ha posizionato sulla terra un'arma micidiale capace di distruggere l'ecosfera. Attraverso una serie di livelli e missioni dovete distruggere l'aviazione e l'artiglieria nemica, progettare imboscate per eliminare i convogli della Hex Organisation, salvare gli scienziati alleati e disattivare le armi. Il divertimento è assicurato.

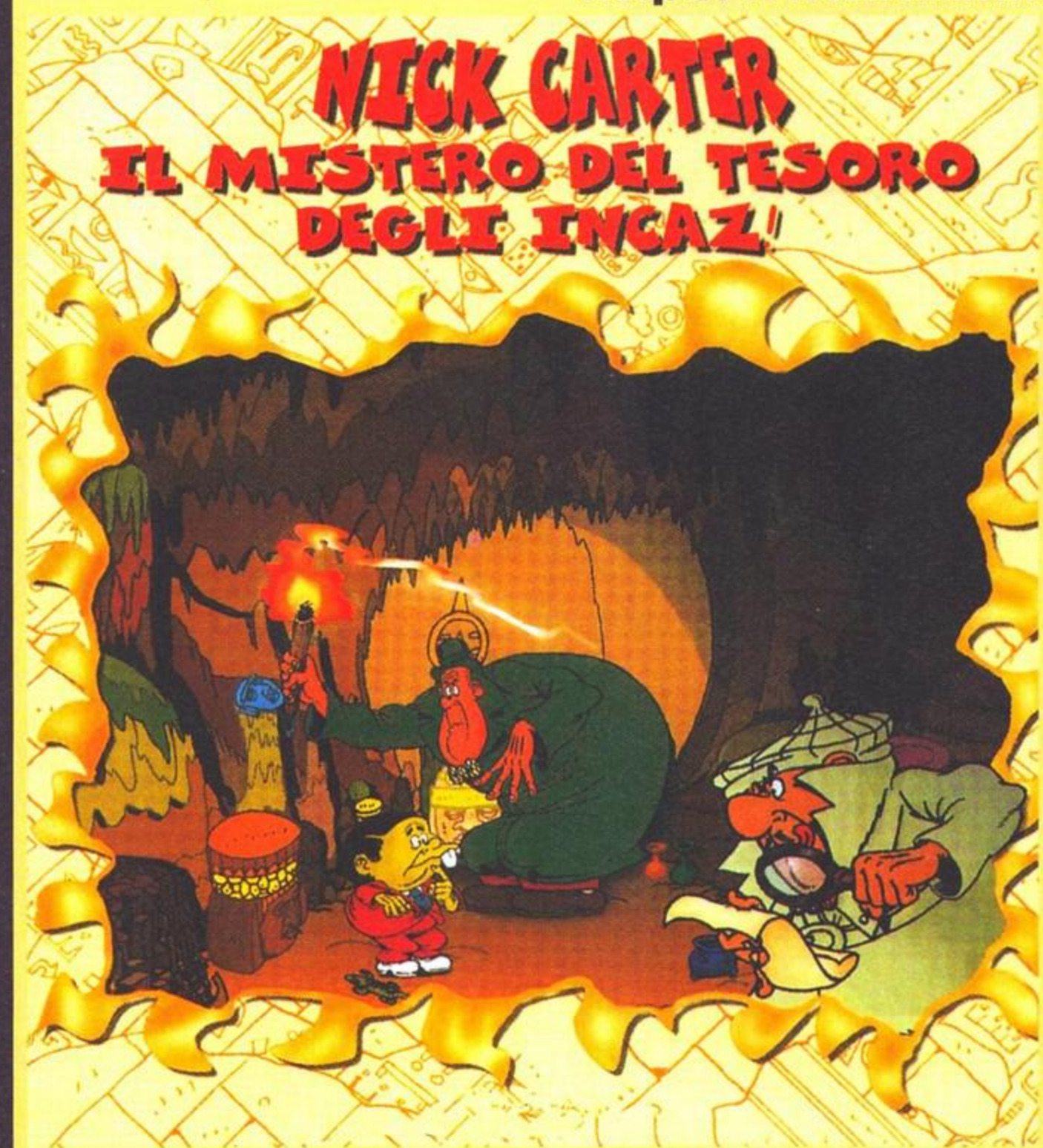
PC SOFTWARE

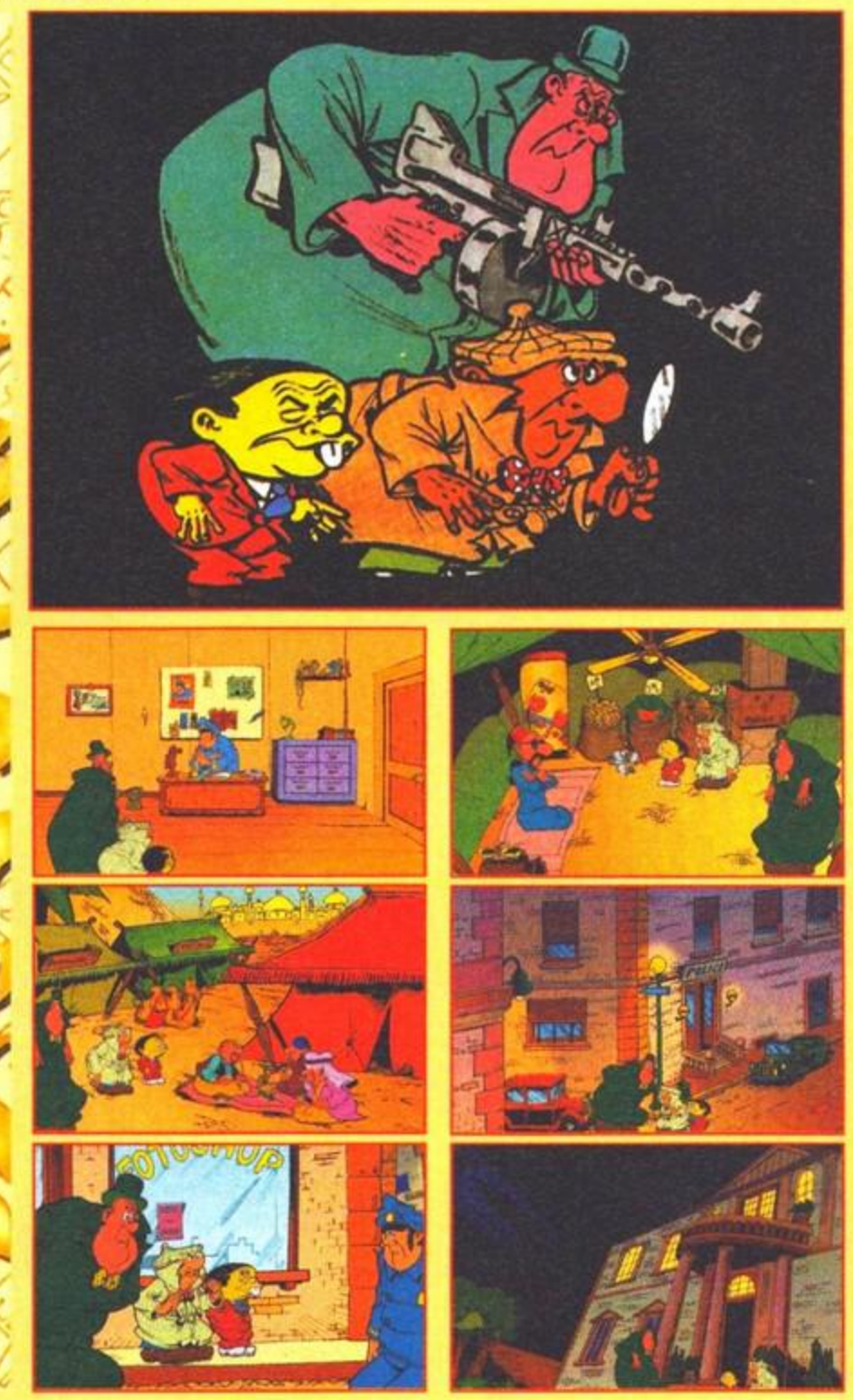
IL FUMETTO IN... CD ROM

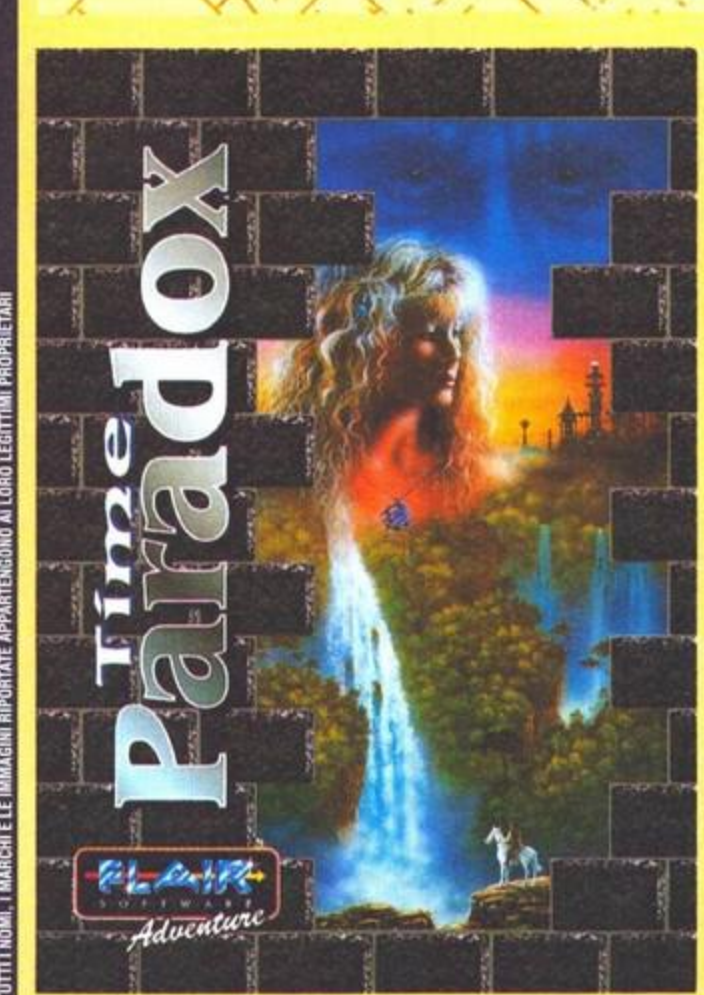
Dice il saggio...

per vederci in anteprima vieni al sito quanto prima!

http://www.rimini.com/







TUTTI I NOMI, I MARCHI E LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MATCHITALIA

MATCHITALIA s.r.l. - C.so D'Augusto, 193 - 47037 Rimini
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25689 - E-Mail: rpaolini@rimini.com

Speedster™

Prendete un pizzico di "Micromachines", spruzzategli sopra un velo di poligoni tridimensionali e aromatizzate il tutto con la fragranza di "The Need for the Speed". E voilà, il piatto del giorno sarà pronto per essere servito al vostro amato computer.

Come già anticipatovi in sede di preview, gli autori di quest'ultima creazione di casa Psygnosis sono i "Clockwork Games", team di sviluppo che si era già fatto notare sulla scena internazionale con Lemmings 3D. Questa volta però, le piccole creature verdi non centrano assolutamente. Come avrete già intuito dalle immagini che accompagnano questa recensione, Speedster è un gioco di corse automobilistiche di stampo tipicamente arcade. Ci troviamo infatti alle prese con otto vetture vengono coinvolte in una bagarre senza regole su percorsi stradali particolarmente articolati. Al via, il rombo dei motori raggiunge il suo apice, di lì a poco verrà comunque sovrastato dallo stridore delle lamiere che inizieranno ad accartocciarsi a suon di sportellate e a sbattere brutalmente contro i muretti di recinzione. I tracciati sono stati disegnati omettendo intenzionalmente ogni misura di sicurezza; bivi e strettoie si avvicendano, infatti, lungo tutto il percorso, istigando i concorrenti a compiere ogni genere di scorrettezza nei confronti dei diretti avversari. L'utilizzo di un engine grafico tridimensionale ha poi permesso di dare origine a soluzioni assolutamente degne di nota. Di sicuro effetto è il groviglio di sopraelevate e sottopassaggi che si estende lungo i vari percorsi, senza poi dimenticare gli innumerevoli dossi e ponti elevatoi che obbligano le vetture a compiere salti acrobatici. Inoltre, la superficie del manto stradale può assumere caratteristiche estremamente diverse anche sullo stesso tracciato; il giocatore sarà così obbligato ad adattare la propria guida ad asfalto, sterrato o ghiaccio nel giro di pochi secondi.

Come è facilmente intuibile, le vetture verranno dunque sottoposte a sollecitazioni incredibili lungo tutta la competizione; starà quindi al giocatore danneggiare la propria vettura nei momenti più opportuni riuscendo possibilmente a lasciarsi alle spalle gli avversari (magari con qualche sportellata ben piazzata) e nel contempo a terminare la gara.

Le modalità di gioco sono quattro: single race, championship, time trial e, udite, udite: split screen!

Ma andiamo con ordine; con la gara singola scegliete macchina e tracciato e vi fate la vostra bella garetta contro altri sette avversari gestiti dal computer. Il campionato è una specie di play-off in cui a ogni gara dovrete riuscire a salire sul gradino più alto del podio per qualificarvi al tracciato successivo, altrimenti sarete costretti a ripeterla fino a che non avrete esaurito tutti i crediti a vostra disposizione. Il time trial è la tipica lotta contro il tempo che potrà essere fatta contro il vostro record personale (visualizzato con una "macchina fantasma") o inseguendo i più canonici check point.

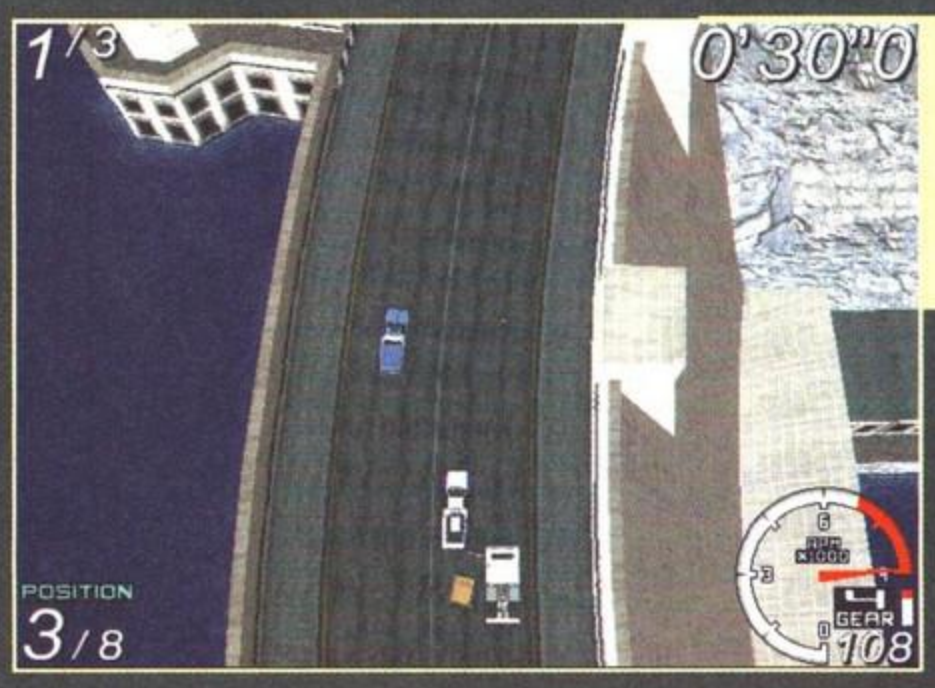
E veniamo così a uno dei punti forti di Speedster: lo split-screen. Grazie a questa modalità, due giocatori possono confrontarsi contemporaneamente sullo stesso computer; lo schermo viene diviso in due finestre affiancate verticalmente in modo da offrire un'ottima visione del tracciato nonostante l'esiguo spazio disponibile (se vi ricordate, la limitazione dello split-screen di Screamer 2 era proprio dettata dalla disposizione orizzontale delle due finestre che non permetteva di vedere ottimamente la pista).

I livelli di difficoltà selezionabili sono tre e, per dirla in breve, alla modalità più difficile corrisponde sostanzialmente una maggiore velocità di punta di tutte le vetture (compresa quella del giocatore). L'assetto delle macchine è quanto di più insicuro e spettacolare si possa immaginare; alle basse velocità la macchina è infatti spesso

Eccolo qui! Signore e signori il salto del ponte elevatoio. Come potete notare l'atterraggio procura una spettacolare pioggia di scintille.

Questa è una chicane del CVG Raceway che, come potete notare dai cordoli e dagli spazi di fuga di sabbia è un circuito dedicato unicamente alle competizioni automobilistiche.

Questi tornantini rappresentano una vera e propria minaccia per ogni vettura. Solitamente, infatti, sono posizionati dopo lunghi rettilinei e quasi sempre capita che qualcuno sbagli la staccata creando così un maxi-tamponamento.



Qui stiamo percorrendo una strada che passa su una diga. Credetemi, dopo aver visto il tutto in movimento, mi sento obbligato a sconsigliarne l'uso a chi soffre di vertigini.

Come potete notare, sullo stesso tracciato è facile imbattersi in diversi tipi di pavimentazione. Nella foto, in particolare, le vetture stanno passando da una strada sterrata a una asfaltata.

I tracciati di Speedster consentono in diversi punti di prendere scorciatoie molto spudorate. In questo caso, i concorrenti hanno arato per bene quella che, fino a pochi secondi prima, era una stupenda aiuola fiorita.

soggetta a imbarcate molto accentuate mentre sui curvoni veloci diviene talmente rigida da rendere talvolta inevitabile il ricorso al controsterzo. Logicamente ogni macchina richiede il suo specifico stile di guida, senza poi dimenticare che esistono due classi di vetture ben distinte: le High Performance e le Heavy Metal. Le prime sono le cosiddette granturismo, caratterizzate da assetti e prestazioni "pistaiole", mentre le seconde comprendono vetture supermolleggiate da fuoristrada. D'altronde, come già accennato precedentemente, i tracciati a disposizione (otto più uno segreto) sono molto variegati e vanno dal tracciato veloce con tanto di cordoli, al circuito sterrato più tortuoso. Gli scenari sono davvero spettacolari, la notevole quantità di poligoni e texture disegna ogni genere di oggetto. Cascate, dighe, edifici, navi e alberi si susseguono a bordo pista con una considerevole frequenza. È anche vero, però, che tutto questo richiede un hardware di tutto rispetto. Abbiamo provato Speedster su Pentium a 133 e a 166 MHz riscontrando una disarmante lentezza in alta risoluzione. La Psygnosis ha assolutamente ragione quando afferma che questo gioco gira a trenta fotogrammi per secondo ma è altrettanto vero che per raggiungere tale risultato, questa "frenetica" competizione automobilistica, venga rappresentata sui sistemi sopracitati, con un fluidissimo "slow motion". Una serie di opzioni permette comunque di visualizzare il tutto in bassa risoluzione o di adattare il gioco alle prestazioni del proprio computer rimuovendo texture ed effetti di luce. La visuale della corsa è quella che vedete nelle immagini, ossia una rappresentazione della macchina dalla trequarti posteriore che può essere variata di qualche grado fino a raggiungere una vista dall'alto in stile Micromachines. Questo permette di tenere sotto controllo una buona parte del tracciato ancora da percorrere, ma è anche vero che, con la vettura del giocatore posta alla base del monitor, non si riesce a tenere sott'occhio gli avversari che stanno dietro. Detto questo, non rimane altra cosa da fare che passare al commento finale.

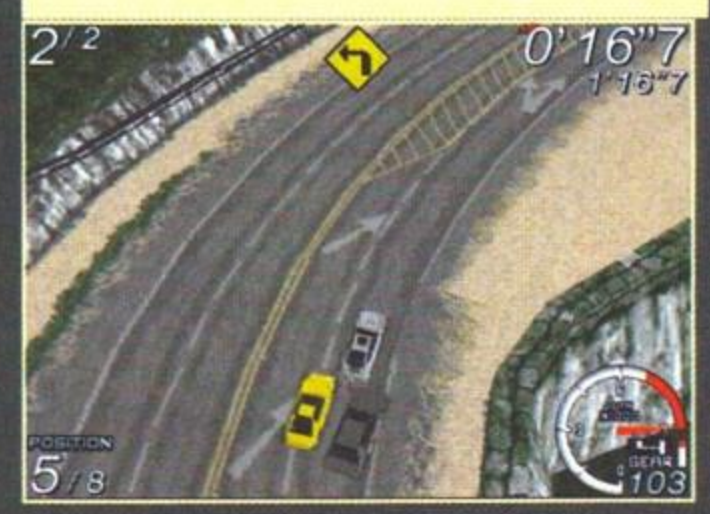
Questo è lo split-screen che permette a due giocatori di affrontarsi contemporaneamente sullo stesso computer.

Questa è Sunken City... in fotografia Speedster sembra davvero carino, peccato che in movimento sia tutta un'altra cosa.

Questo è il tornante in discesa dello Yukon Pass. Il fondo è completamente ghiacciato, basta quindi che una vettura entri in testacoda per essere immediatamente travolta dai concorrenti che seguono.

Un altro ponte sospeso. Notate in particolare come le macchine possano finalmente passare sotto arcate e ponteggi.

Da questa immagine è possibile osservare le texture di Speedster in tutto il loro splendore (statico, visto che la fluidità lascia davvero molto a desiderare).



Un duello tra una Bugatti e un Ferrarino in uno splendido canalone.

Per vedere subito cosa non va in SpeedSter non è necessario scomodare titoli del calibro di POD, senza contare che quest'ultimo si trova su un altro pianeta anche dal punto di vista delle tecniche di programmazione. Il problema è rappresentato dal fatto che il titolo qui recensito è di una noia mortale; non ci sono scontri all'ultimo sangue, non ci sono curvoni che vi costringono a spettacolari manovre per mantenere in pista la vettura e la propria macchina sembra provenire, dal punto di vista della bravura necessaria per poter conseguire risultati decorosi, da un gioco di qualche anno fa: si curva qui, si curva là, ma niente controsterzate, niente frenate brusche... Insomma, il gioco è troppo povero per risultare divertente e dopo qualche gara a una pista scelta a caso si viene lasciati in balia del destino... Almeno ci fossero stati bonus che avessero consentito di sparare all'avversario! Macché, i programmatori hanno reputato che pilotare la propria vettura è già divertente di per sé, per cui sono sufficienti i check point collocati a distanza di dieci secondi l'uno dall'altro per tenere sveglio il giocatore. Anche la visuale adottata lascia l'amaro in bocca ed è chiaro che vedere le vetture dall'alto (con una telecamera posta quasi a novanta gradi rispetto al terreno) non fa altro che portare il livello di coinvolgimento ai minimi termini.
Con il multiplayer in split screen le cose cambiano leggermente (in meglio), ma se volete la mia opinione è meglio che scegliate un altro titolo con cui scannarvi con un amico (se poi è munifico e "incaponito" come Max, potete anche ritirarvi dagli affari, ih!ih!ih!).

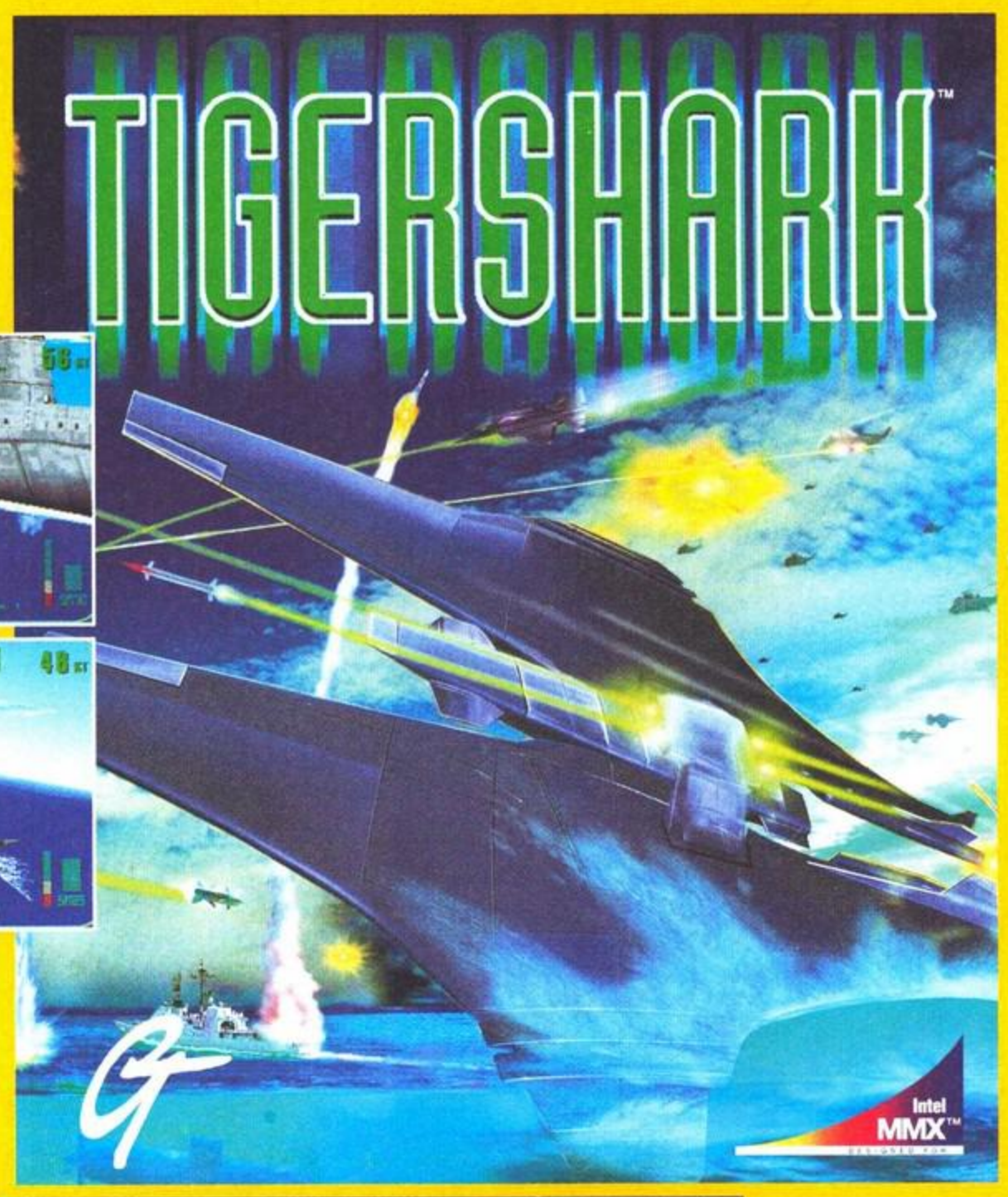
IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO.BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

Le Novità Hardware
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
le recensioni
dei CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
e dei videogiochi

E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

IN CIELO O IN MARE, I MIGLIORI PER GIOCARE!



WINDOWS 95 & DOS 6.0

- PILOTA UN LETALE PROTOTIPO SOTTOMARINO ATTRAVERSO UNA VISUALE A 360° IN VERO 3D
- SCROLLING FENOMENALE IN REAL TIME
- OTTIMIZZATO PER GIRARE CON PROCESSORI MMX
- ARMAMENTO AD ALTISSIMO LIVELLO
- STUPENDI EFFETTI GRAFICI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium (meglio se con MMX)
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA 1MB VRAM
- Scheda acceleratrice con chip 3DFX
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio libero su HDD
- Tastiera, mouse

WINDOWS 95 & DOS 6.0

- 64 TIPI DI NAVICELLE E EDIFICI
- SUPPORTO GIOCO IN RETE PER UN MASSIMO DI 4 GIOCATORI
- SCEGLI TRA 4 RAZZE DIVERSE OGNUNA CON DELLE TECNOLOGIE PARTICOLARI
- 7 LIVELLI DI PREPARAZIONE ALLA BATTAGLIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio su HDD
- Tastiera, mouse

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Star Command™ ©1997 Metropolis Digital Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademark and the GT logo ® is a registered trademark of GT Interactive Software (Europe) Ltd. The old Grammar School (Home of the Hits), 248 Marylebone Rd, London, NW16JT.

Tiger Shark™ ©1997 n-Space, Inc. All rights reserved. Created by n-Space, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Microsoft ® and Windows® are reregistered trademarks of Microsoft Corporation. PlayStation™ and the Playstation logo™ are trademarks of Sony Computer Entertainment. Inc. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. N-Space™ and the n-Space logo™ are trademarks of n-Space, Inc. MMXTM is a trademark of Intel Corporation. All other trademarks are the property of their respective companies.

BELLAFANTE DESIGN - STUDIO
RIVISTE
INTERNET
NEWS•ANTEPRIME•PREVIEW•TIPS•VOCI DI CORRIDOIO•GAMES•MULTIMEDIA•INTERNET•TOOLS
XENIA EDIZIONI
HTPP://WWW.XENIA.IT
xenia online
STANTO ALTRO
CD-ROM

CAPITANO, LA MISSIONE E' NELLE TUE MANI...

Abbiamo iniziato l'avvicinamento in formazione compatta. L'obiettivo è quello di annientare il nemico e distruggere la sua postazione. La missione è delle più difficili, ma con F-15E non posso fallire.
Estremamente maneggevole, ultrasensibile, F-15E simula perfettamente la cloche di un F-15 e apre nuovi orizzonti nel mondo dei joystick.
Il nemico è già in vista, il combattimento sta per cominciare, la mano è sulla cloche...
Passo e chiudo.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

...CON LA SERIE F-15 E NON PUOI FALLIRE!

A PARTIRE DA
£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE

Dove può portare la voglia di esplorare l'Universo dell'umanità? Se si tratta di un videogioco, in nove casi su dieci a un genocidio indiscriminato...

Immaginatevi una sonda terrestre che viene catturata dagli alieni: cosa ne potranno pensare? Siamo davvero sicuri che lanciare sonde nello spazio non possa comportare risposte "spiacevoli"? In Star Trek: Borg (in Italia "Primo Contatto"), tra le righe viene tinteggiata l'interessante teoria secondo cui una civiltà aliena tanto evoluta da poter compiere viaggi interstellari (e quindi in grado di intercettare sonde e altro materiale per loro alieno), ha superato la fase in cui corre il rischio dell'autodistruzione: semplicemente, è troppo progredita per pensare alla guerra, e dunque non può rappresentare una minaccia. Questa teoria cancella in un solo colpo anni e anni di fantascienza di serie A, B, Z e chi più ne ha più ne metta, ma non risulta troppo difficile da credere. Certo, per fare un film o un videogame, è molto più divertente attenersi allo stereotipo dell'alieno viscido e cattivo: in questo Fallen Haven la regola viene confermata, ma il "casus belli" è quantomeno singolare.
L'anno è il 2242. Una sonda terrestre si avvicina all'orbita di un pianeta alieno, popolato dalla simpatica razza dei Tauriani che, dal canto loro, nessuna intenzione avrebbero di mettersi a bisticciare con i terrestri. La sonda viene catturata per essere analizzata, ma gli alieni faticano inutilmente per interpretarne gli strani simboli e per scovare eventuali forme di vita a bordo. Decidono dunque, con cautela, di praticare un foro nell'oggetto per dare un'occhiata all'interno. Peccato che non siano a conoscenza del fatto che la sonda, per via del suo sistema di protezione, provocherebbe in questo modo un'esplosione atomica di proporzioni bibliche (un simpatico biglietto da visita di noi simpatici terrestri). Gli ignari Tauriani bucano così lo strano oggetto, e mandano in frantumi la capitale del loro mondo: è l'inizio di una guerra intergalattica, nata per puro caso. Terreno di scontro è la colonia terrestre di New Haven, uno degli avamposti dell'umanità che serve agli scopi della Matsusony-Laanson Corporation (il cui nome è particolarmente evocativo): questa compagnia, responsabile della produzione delle sonde, assoggetta lentamente tutte le colonie a un regime di monopolio, e innesca una serie di guerre fratricide per la conquista del territorio, fornendo armamenti di ogni genere ai popoli migrati oltre il sistema solare. Quando, però, gli alieni scovano Fallen Haven, la Matsusony-Laanson capisce che è il caso di disinteressarsi del problema, e taglia tutti i collegamenti con la sventurata colonia. Il drappello di uomini che abita il pianeta, diviso in quindici province autonome, resta così da solo a fronteggiare la minaccia aliena.

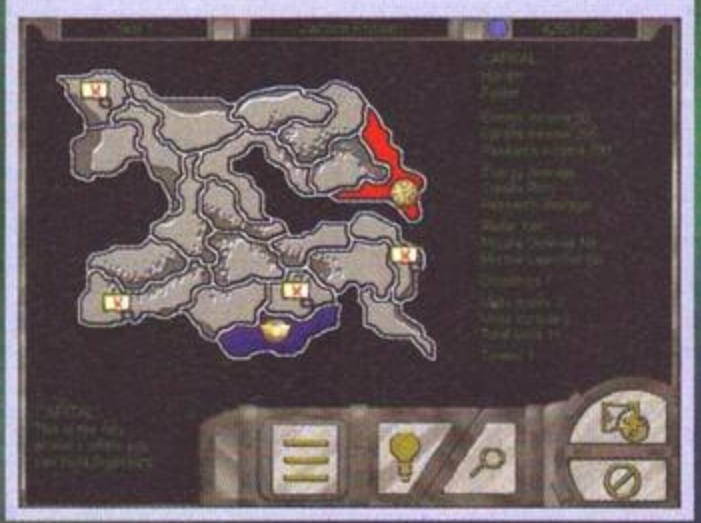
Sarete costretti ad amministrare i vostri Punti-Tecnologia distribuendoli tra le differenti caratteristiche dei vostri mezzi: velocità, potenza di fuoco, gittata e via discorrendo...

Le armate a vostra disposizione sono descritte nell'enciclopedia inclusa sul CD, oltre che sul manuale del gioco: ahimé, però, sono decisamente pochine...

In Fallen Haven potete scegliere se controllare proprio questi baluardi dell'umanità, oppure i Tauriani assetati di vendetta. Il tutto, alla fin fine, si risolve in una sorta di clone di Red Alert in ambientazione futuribile, con la suddivisione del gioco in turni, elemento che caratterizza buona parte dei titoli Interactive Magic. La chiave del gioco sono le risorse che vi trovate ad amministrare, suddivise in tre differenti categorie: energia, crediti e ricerca. L'energia è essenziale per mantenere efficienti le vostre strutture, i crediti servono ad acquistarne e costruirne di nuove, mentre la ricerca incrementa il livello tecnologico dei vostri costrutti. Scopo finale, che imper-

Per muovere le vostre unità da una zona all'altra senza utilizzare una DropShip sarà necessario costruire delle apposite strade che attraversino la colonia...

La zona blu rappresenta i territori umani, la rossa quelli alieni: ma la strada che li separa è lunga e irta di mille ostacoli (e ditemi se questa non è poesia)...



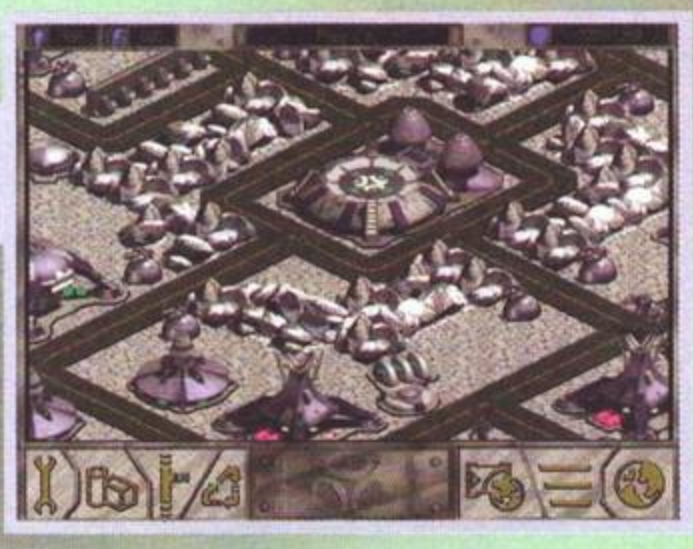
Quando decidete di costruire qualcosa, la lista dei fabbricati disponibili appare in una piccola finestra: è necessario comunque attendere un turno prima di poter usufruire dei vostri nuovi edifici...

potete costruire nuovi fabbricati e pianificare il vostro imminente scontro, sostanzialmente prelevando le unità che vi servono e imbarcandole su una DropShip, ovvero una sorta di nave che vi consente di spostare gli armamenti in un settore adiacente. Esaurite queste formalità potete darvi all'attacco vero e proprio. Questa impostazione, che rappresenta l'elemento caratterizzante di Fallen Haven, dona al tutto una certa staticità, ma potrebbe essere appetibile per gli amanti degli strategici classici. La quantità di azione presente in Fallen Haven, infatti, si esaurisce alla selezione degli obiettivi e allo spostamento delle truppe, tutto qui. Per dare un po' di pepe al tutto potete decidere se giocare alla maniera classica (il nemico parte nelle vostre stesse condizioni di tecnologia e potenza bellica), oppure se misurarvi in un'impresa piuttosto disperata, selezionando la modalità The Last Hope (il nemico ha già conquistato tutte le province neutrali e la vostra fazione è a un passo dal tracollo). Esattamente come accade in Red Alert, scegliendo Tauriani o terrestri avete a disposizione unità e costruzioni differenti, oltre che delle caratteristiche di base leggermente antitetiche: gli umani possiedono mezzi veloci, una buona gittata di fuoco e costrutti poco corazzati, mentre gli alieni possono contare su mezzi più lenti, una migliore gittata di fuoco e costruzioni un po' più dure a morire. Gli obiettivi che vi troverete man mano a conquistare sono variabili, nel senso che il tutto non si riduce a un semplice "spazza via tutto e apriti la strada", se non nel caso della colonia nemica finale. Il vostro cammino passa infatti, obbligatoriamente, attraverso le province neutrali, che si dimostreranno più o meno refrattarie alla vostra penetrazione: per conquistarle può bastare distruggere un loro punto debole, come ad esempio un centro di energia, oppure potrebbe essere necessario radere al suolo ogni cosa per sancire la vostra supremazia. Oltre che sul manuale, tutte le unità a vostra disposizione sono anche illustrate in un'enciclopedia selezionabile direttamente dal menu principale del gioco. E ora, senza peli sulla lingua, passiamo al giudizio finale.

Jacopo Prisco, detto confidenzialmente, Copojaz

La suddivisione dell'azione di gioco in turni, sebbene potrà fare piacere agli strateghi indefessi, rende eccessivamente frammentario il tutto e vanifica qualunque sensazione di realtà...

Le ambientazioni delle province Tauriane sono più originali e più accattivanti rispetto a quelle terrestri...



soniate l'una o l'altra fazione, rimane comunque quello di farvi strada attraverso le colonie neutrali per arrivare alla conquista della provincia nemica.
A differenza di Red Alert, come detto in precedenza, qui l'azione non si svolge in tempo reale, ma viene pianificata in due differenti momenti: il turno tattico e il turno d'azione. Durante il turno tattico

La finestra principale di Fallen Haven: la grafica è gradevole, peccato per la sostanziale mancanza di animazioni...

Il momento dell'azione: uno dei suoi grossi limiti risiede nell'impossibilità di poter comandare gruppi di unità multiple, cosa che rende gli attacchi un tantino laboriosi...

PC

Fallen Haven dà una certa impressione che nessun gioco dovrebbe dare: sembra messo insieme piuttosto in fretta. Testimonianza ne sia il fatto che, se il vostro desktop è settato a più di 256 colori, dovete manualmente portarlo alla modalità 8-bit per farlo funzionare: da che mondo è mondo, qualsiasi programma dovrebbe essere in grado di svolgere questa funzione automaticamente. Inoltre, le unità disponibili per ciascuna fazione, seppur opportunamente differenziate, sono soltanto dieci, dunque la varietà non regna certo sovrana.
Ad ogni buon conto, non si tratta di un brutto gioco, anche se non dovete aspettarvi neppure una virgola in fatto di novità: Fallen Haven è in fondo poco più che un collage di elementi già visti e rivisti da quasi cinque anni a questa parte. La grafica non è malvagia, anche se denuncia una certa carenza di animazioni, cosa che, unita al fatto che l'azione è eccessivamente frammentaria, rende l'esperienza di gioco piuttosto statica e poco coinvolgente, appetibile soltanto agli strategici incalliti. Questi potranno trovare in Fallen Haven un discreto diversivo, utile magari per traghettarsi da un gioco all'altro, in quei periodi in cui non sembra esserci in giro niente che vi sollazzi più di tanto. Niente che possa stamparsi a fuoco nella vostra memoria, dunque, ma un gioco nella media che potrebbe comunque conquistare qualche sostenitore.

HARDWARE

Fallen Haven è nativo Windows 95 e richiede come minimo un 486DX2/66 con 8MB di memoria, ma vi sento di consigliarvi quantomeno un Pentium con 16 mega, fermo restando che anche su PC meno veloci non dovreste incontrare grossi problemi. Per il resto basta un drive CD-ROM 2x, una SVGA qualsiasi, una scheda audio ed un mouse. Dovreste avere tutto, no?

PRESENTAZIONE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	78

MAGEXA

GROUP eMail: magexa@mbox.vol.it.

RITIRA LA MAGEXA CARD PRESSO I NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

E AVRAI SCONTI, CONSULENZA, ASSISTENZA, ANTICIPAZIONI SULLE NOVITA' IN UN COLPO SOLO!!

IL PIANETA DELLE IDEE

PER INFORMAZIONI CONTATTA I NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

A SOLE LIT. 19.900 IVA COMPRESA - CAD.

TANTISSIME NOVITA' SOFTWARE IN ARRIVO

FROG 081/283636

NUMERO VERDE 167-276247 SERVIZIO CONSUMATORI

NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

CAMPANIA

NAPOLI CITTA'

-**GIOCAMONDO**: via Maddalena, 26 Napoli T 081/5547087
-**GIOCAMONDO**: via Duomo, 290/G Napoli T 081/5547087
-**C&S L'ALTROMONDO**: via Soprammuro, 82 Napoli (fronte Circumvesuviana) T 081/269319
-**PUNTO GIOCO**: via del Cassano, 163 Napoli T 081/7363006
-**IL MONELLO**: via Volpicella, 501 Napoli T 081/5965097

PROVINCIA di NAPOLI

-**GIOCART**: via Napoli, 258 Arzano NA T 081/7316265
-**QUI QUO QUA**: via Don G. Gaudiero, 22/a Afragola NA T 081/8692358
-**CIADER**: via Pr. di Piemonte, 36 Casoria NA T 081/7571042
-**THE DOLL**: via M. Stanzione, 164 Frattamaggiore NA T 081/5054330
-**RUCER**: vc Marzano Giugliano NA T 081/8942635
-**RUSSO&C**: cso Campano, 193 Giugliano NA T 081/8942635
-**RUSSO&C**: via S. Maria a Cubito Qualiano NA T 081/8185876
-**GIOCATTOLERIA MA-PA**: cso Europa, 105 Villaricca NA T 081/5068498
-**COMPUTER OFFICE**: cso Garibaldi, 31 Pozzuoli NA T 081/5268112
-**ELETTRON. MARPES**: pz Castelnuovo delle Lanze, 20 S. P. Belsito NA T 081/ 8295555
-**VIDEOMANIA**: via La Rocca, 8 Nola NA T 081/5286268
-**L'ANGOLO della MUSICA 2**: via S. Felice, 21 P. Campania NA T 081/8246185
-**MAREN**: via Annunziata, 64 Somma Vesuviana NA T 0818992226
-**FANTASILANDIA**:via S. Pietro,22 Casavatore NA T 081/7313059
-**BRUNACCINI**: via Mart. di Via Fani, 3 S. Antimo NA T 081/8332877
-**DISNEYLAND**: via Nazionale, 545 Torre del Greco NA T 081/8473888
-**CAPRICCI**: via M. Venuti, 21 Ercolano NA T 081/7775135
-**CAPRICCI**: via 4 Novembre, 157 Ercolano NA T 081/7775135
-**UMBERTO GIOCATTOLI**: cso Garibaldi, 38 Pozzuoli NA T 081/5262179
-**NUVOLE**: via Variante Alternativa, 176 Melito Na
-**L'AQUILONE**: via G. De Rosa, 33 Bacoli NA T 081/5233484

SALERNO CITTA' E PROVINCIA

-**EDEN dei BIMBI**: via Posidonia, 143 Salerno T 089/757398
-**L'ISOLA del TESORO**: via Talamo, 13 Cava dei Tirreni SA T 089/468427
-**IL GIOCATTOLO**: via M. D'Ungheria, 76 Scafati SA T 081/8506404

BENEVENTO CITTA' E PROVINCIA

-**EURO BAZAR & C**: via Torretta14 Benevento T 0824/314017
-**EURO BAZAR & C**: vl Mellusi, 30 Benevento T 0824/312856
-**ALOIS GIUSEPPE**: via Municipio, 1 Limatola BN T 0823/481431

PROVINCIA DI CASERTA

-**L'AQUILONE**: via Appia Antica (ad. p.zza Umberto I° - S. Maria a Vico CE T 0823/758422
-**GIOCART**: via Napoli, 182 Maddaloni CE T 0823/406295
-**VIDEO CENTER**: via Torino S. Nicola la Strada CE T 0823/451987
-**FUTURE GAMES**: via Naz. Appia, 28 S. Tammaro CE T 0823/793987

PUGLIA

BARI CITTA'

-**GIOCAMONDO**: via Amendola, 166/a Bari T 081/5547087

CALABRIA

COSENZA CITTA' E PROVINCIA

-**FANTASY di Pacenza**: via Caloprese, 117 Cosenza T 0984/37296
-**FANTASY di Pacenza**: via Papa Giov. XXIII Castrolibero CS T 0984/851763

PIXEL CARTOON

Il Faraone più malvagio dell'antico Egitto.

Nechromen.

Il più misterioso.
Ha atteso più di 3000 anni.

Ora è tornato.

E ha scelto te.

LA DINASTIA FANTASMA

MADE IN ITALY

...E NON AVRAI PIU' SCAMPO!

Il più spettacolare e coinvolgente adventure game dell'anno, con incredibili animazioni 3D, integrato con una esauriente enciclopedia interattiva sull'antico Egitto e un affascinante viaggio archeologico animato tra le rovine del presente e i segreti del passato.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

A GIUGNO... OVUNQUE INTORNO A TE!

VENITE A TROVARCI SU INTERNET: WWW.TOPWARE.IT

PC- CD-ROM WINDOWS

CERCASI DISTRIBUTORI per il territorio italiano

Contattare:
TOPWARE informatica
Via Brennero, 320
38100 TRENTO
Tel. 0461/829092
Fax 0461/829063

Grafica: PIXEL CARTOON - Trento

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

QUESTO GIOCO LO POTRAI TROVARE DA:

ROMA	D & D SRL	06/39737195
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/4746415
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/854172
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/5782557
ROMA	IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE	06/39725125
ROMA	EASY COMPUTER	06/5748113
ROMA	VIRTUAL STORE SRL	06/8083312
ROMA	COMPUGAME SRL	06/70393105
ROMA	TAKE AWAY SAS	06/86206252
PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745
FIRENZE	ASSO ELETTRONICA SRL	055/717195
CASERTA	NEW MEDIA SNC	0823/441864
GENOVA	ARCTIC MEDIA STORE	010/567165
GENOVA	SYSTHEMA SRL	010/814894
CHIAVARI (GE)	GI-ERRE INFORMATICA	0185/3622348
ROMA	LIBRERIE INTERNAZIONALI	06/6796641
ROMA	BYTELANDIA	06/8605104
ROMA	PULSAR	06/77206829
FROSINONE	QUADRINFORM SRL	0225/202333
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/485591
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/8416251
RAPALLO (GE)	PAGLIALUNGA F.LLI SNC	0185/273289
MACERATA	BEST COMPUTER SRL	0733/237984
BRINDISI	OLICOM SRL	0831/525230
MILANO	GRC SRL	02/4230010
BIELLA	HOBBYLAND	015/32961
VERBANIA	ELLIOTT COMPUTER SHOP	0323/403517
ROMA	ODEON VIDEO CLUB SRL	06/58202542
ROMA	NICOMYCRO SAS	06/25209174
ROMA	LIBRERIA RINASCITA	06/6797460
ROMA	MONDO NUOVO SRL	06/7221734
ARIANO IRPINO (AV)	DITTA MONACO GIUSEPPE	0825/825513
VERCELLI	MEGA-LO-MANIA	0161/251981
VERBANIA	TELEMATICA SYSTEM	0323/403585
CUNEO	ROSSI COMPUTERS SNC	0171/603143
BORGOMANERO (NO)	COMPUTER SRL	0322/846498
ALESSANDRIA	AUDIOVOX	0131/68778
CASALE MONFERRATO (AL)	COMPUTER CENTER	0142/456700
ROMA	MEL BOOKSTORE	06/4885405
ROMA	DOUBLE SPACE	06/5819454
ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/70491871
ROMA	SUONI E IMMAGINI	06/2004393
ROMA	COMPUTEL SRL	06/5816673
ROMA	CHIOCCIA LEONILDE	06/5579993
GALLARATE (VA)	ONE UP	0331/782602
MILANO	PERGIOCO	02/86463414
MILANO	PERGIOCO	02/29523996
ROMA	PERGIOCO	06/39737172
BRESCIA	PERGIOCO	030/44654
LUGANO (CH)	PERGIOCO	0041/91/9213648
MONZA	PERGIOCO	039/360149
PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745
TORINO	ALEX COMPUTER	011/4031114
BOLZANO	MONDO MULTIMEDIALE	0471/272752
LA SPEZIA	SOFT MANIA	0187/777264
ROMA	NUOVA CONA.AR 2 SRL	06/7001682
ROMA OSTIA LIDO	M.M.SOFTWARE & COMPUTERS	06/5684608
ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/32650601
ROMA	VOBIS MAXISTORE	06/8840000
ROMA	VOBIS	06/70494440
ZELARINO (VE)	ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL	041/986650
TRENTO	VIDEO PRESTIGE	0461/930846
LA SPEZIA	SOFTMANIA SNC	0187/777264
CHIETI	DSP FOTO	0871/41434
RAVENNA	ZUCCHERELLI BENVENUTO	0544/31295
BARI	D.D.M. SRL	080/5427344
TERAMO	DI GIANNATALE D. & BIANCONI M.	0861/244890
POMEZIA (RM)	A.T. SAS DI DANIELA BENEDETTO	06/42010349
FORLI'	COMPUTER VIDEO CENTER	0543/66388
GALLIERA VENETA (PD)	O.T.C. COMPUTERS SAS	049/9470800
GIULIANOVA (TE)	CIABATTONI LUIGI	085/8001986
ROMA	CENTRO UFFICIO SRL	06/76901383
CIAMPINO (RM)	COMPUTER SCHOOL 2000	06/7964489
VIAREGGIO	CYBER DECK	0584/942077

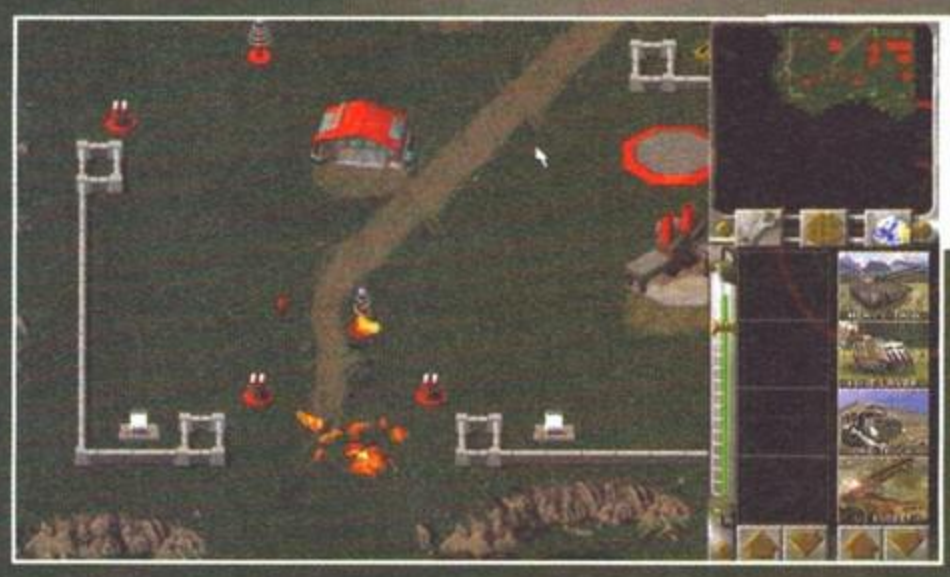
167-019331

COMMAND & CONQUER RED ALERT COUNTERSTRIKE

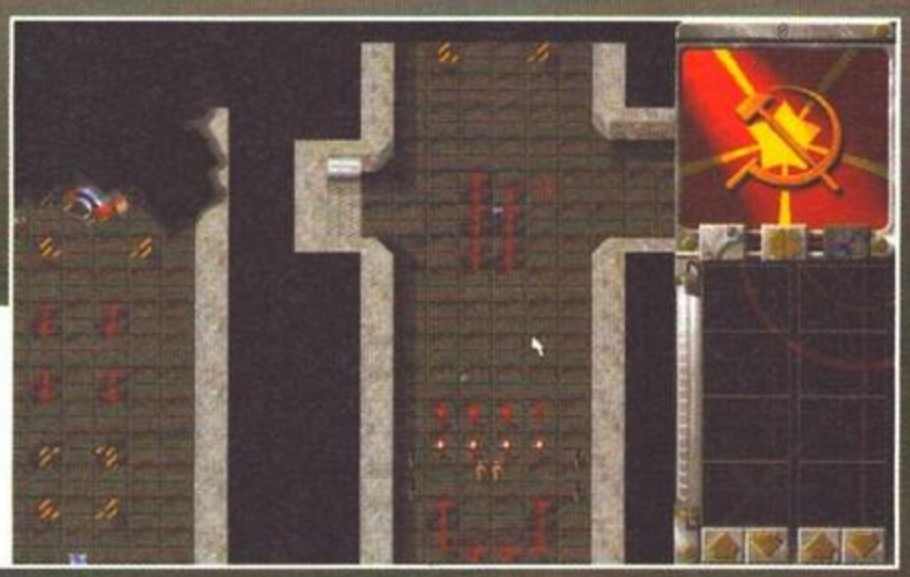
Formiche al contrattacco... E non mi sto riferendo ai lillipuziani soldatini che animano gli scenari di Red Alert, ma a veri e propri artropodi che invaderanno presto il vostro desktop.

Finalmente ce l'ho fatta. E' stata dura, ma alla fine la soddisfazione è stata ancora maggiore. E' in queste circostanze che emergono i migliori, è in questi frangenti che si è fieri di poter dire "ebbene sì, c'ero anch'io...". Come dite? Che cosa ho fatto? Dov'ero? Di cosa sono soddisfatto? Ma di essere riuscito a decifrare l'incredibile papiro in codice morse e ad attivare il tanto famigerato livello segreto con i formiconi giganti, no? Va bene, lo ammetto, siamo messi un po' maluccio per gioire di simili piccolezze, ma cercate di capirmi: sono reduce da un pauroso week-end di fine aprile funestato da una maligna influenza trasmessami probabilmente da un altrettanto maligna fidanzata (grazie Chiara...) e, incredibile dictu, ho dovuto veramente far fronte a un'invasione di formiche sul terrazzo di casa.
Quando è destino è destino...
Tutti voi avrete certamente sentito parlare di formi-

La missione è fallita e la macchia rossa si estende minacciosa sull'Europa. Magari D'Alema è contento lo stesso...



Quel sempliciotto pensava di infiltrarsi nella nostra base da solo... poverino, ormai non ne rimane che un mucchio di macerie fumanti...



Alcune missioni si svolgeranno all'interno di strutture anche particolarmente complesse, in cui dovrete ricorrere all'azione combinata di soldati, medici e ingegneri (fondamentali per disattivare macchinari e trappole)

che... ehm, no... intendevo dire di Red Alert, o di Command & Conquer se preferite. Mi sto riferendo al seguito (o ai seguiti, considerando anche i vari data disk) di quel capolavoro indiscusso che fu Dune 2, il capostipite dell'ormai inflazionatissima famiglia dei wargame strategici in tempo reale. Il successo di C&C è stato pazzesco e le copie vendute in tutto il mondo sono state incalcolabili. Inevitabile quindi che l'uscita dell'upgrade Red Alert (non me la sento di chiamarlo "seguito") provocasse un nuovo sconquasso, date anche le non indifferenti migliorie che il nuovo titolo presentava rispetto al predecessore.
Dopo tale e tanta abbondanza ecco arrivare, a qualche mese di distanza, questo primo data disk, espressamente dedicato al nostro allarme rosso preferito.
Counterstrike, questo il nome del "mission pack", riprende in toto lo spirito e l'impostazione del gioco originale (e in sede di commento vedremo quanto ciò sia un bene o un male), offrendo al giocatore sedici nuove, inedite missioni da affrontare in solitaria e in ordine non necessariamente sequenziale. Non si tratta infatti di una campagna, ma di una serie di missioni slegate tra loro e abbastanza indipendenti l'una dall'altra (del resto se sono slegate saranno pure indipendenti, non credete?). Oltre a questo pacchetto per videogiocatori sprovvisti di avversari in carne e ossa, sono presenti più di cento scenari per il multiplayer che, vera e propria spina dorsale del successo di Red Alert, è stato ulteriormente affinato e migliorato.
Come già accennato nel cappello e all'inizio della recensione, è poi presente questo famigerato scenario con i formiconi giganti, in cui dovrete recuperare una base semidistrutta dall'attacco di questi paurosi insetti, ricostruirla e difenderla delle scorribande degli esseri a sei zampe più diffusi sulla faccia della Terra. La cattiveria di queste formiche è devastante e se pensate che sono anch'esse armate di cannoncini e lanciafiamme capirete come la vittoria non sia proprio dietro l'angolo.
Quello che sicuramente farà salivare oltremodo gli appassionati è però un altro aspetto, e cioè quello relativo alla presenza di nuove unità belliche. Mi sto riferendo, per esempio, ai Tesla Tank, vere e proprie torrette Tesla (chi non conosce il loro potere distruttivo e chi non ha mai imprecato nel dover attaccare una base nemica difesa da questi mortali aggeggini?), che se ne possono andare a spasso abbrustolendo a piacimento qualsiasi cosa sia a loro tiro (al riguardo vi segnalo le bellissime animazioni dei soldatini di piombo folgorati dalle scariche azzurrognole e l'effetto tipo raggi x che ne consegue...). Altra unità introdotta in Counterstrike è il cagnolino bionico, un'arma davvero letale, specie se accompagnata alle nuove truppe di élite, particolarmente incazzose e resistenti, ottime per sferrare attacchi a sorpresa o per infiltrarsi negli avamposti più inaccessibili. Menzione particolare anche per la

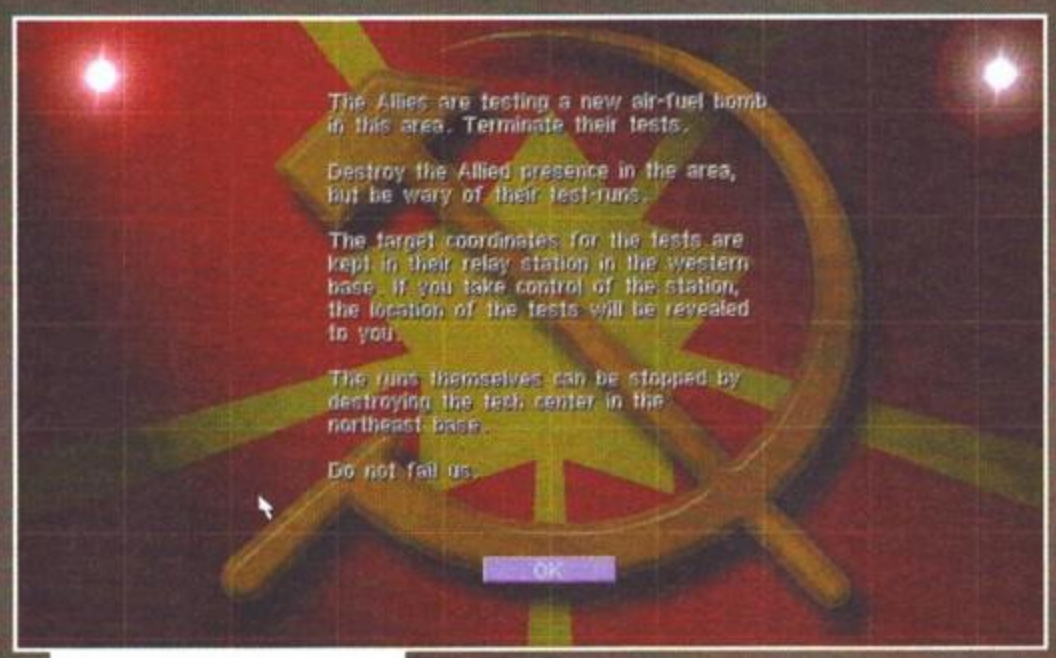
Una base russa in tutto il suo splendore. Notate l'impostazione e l'interfaccia identità alla versione precedente. I veterani non avranno difficoltà a muoversi tra i pannelli di controllo.

Prima e dopo ogni missione i filmati si sprecano e il loro livello qualitativo è notevole. Peccato per l'interallacciamento.

nuova versione degli aerei da caccia e per le loro devastanti incursioni a terra.
Oltre a tutto ciò, Counterstrike offre anche una serie di "utilities" davvero carine, come il tema per il desktop, corredato di bellissime immagini per lo sfondo, di suoni e campionamenti da associare alle varie azioni sotto Windows e di molte animazioni per il puntatore del mouse. Non poteva nemmeno mancare un'upgrade per il Westwood Chat, un'area di comunicazione su Internet particolarmente interessante ed esclusiva. Se sapete l'inglese e adorate i Westwood Studios fateci un salto.
Esaurito l'elenco delle novità presenti nel data disk mi rendo conto di non aver detto molto del titolo in esame, dando forse per scontato che chiunque abbia almeno una vaga idea del tipo di gioco che abbiamo di fronte. Per quei due o tre che non lo sapessero dirò, molto semplicemente, che anche in questo add-on avrete l'opportunità, anzi, dovrete per forza di cose gestire delle unità militari con il fine di portare a termine una ben precisa missione. Il principio è sempre lo stesso: estrazione e raccolta di risorse minerarie, loro sfruttamento e conversione in soldoni, oltre addestramento di truppe e costruzione di mezzi bellici e battaglie a profusione. Tutto ciò, ovviamente, con le opportune varianti di missioni di recupero ostaggi, incursioni, esplorazione e quant'altro si voglia. Uno dei temi dominanti di questo data disk, infatti, sarà quello degli spionaggi, degli atti di sabotaggio e delle infiltrazioni clandestine. Pertanto vi ritroverete spesso a dover fare i conti con avamposti isolati, esplosioni improvvise o pericolosissimi blitz nel cuore delle linee nemiche. Il tutto condito dalla consueta giocabilità dei titoli Westwood e dall'ormai indiscussa cura che questo gruppo di programmatori riserva per ogni realizzazione. L'interfaccia di gioco non è cambiata: tutto avviene tramite mouse; i pannelli di costruzione delle unità sono gli stessi, come pure identiche sono le barre di stato poste sopra ciascuna unità; l'intelligenza artificiale mi è sembrata particolarmente elevata e ciò non fa che salire il livello di appetibilità e di coinvolgimento nelle missioni che non saranno mai risolvibili per puro caso o per colpi di fortuna (tipo l'imprevedibile sportellata che il Nikazzi solitamente da' a poche curve dalla vittoria al primo in classifica a Micromachines V3...).

La varietà degli scenari non ha subito particolari modifiche e anche in questo data disk le superfici su cui combattere saranno le stesse dell'originale.

Gli scontri diretti spesso non si riveleranno l'arma migliore, e per risolvere alcune missioni dovrete pianificare una strategia migliore



Ecco in tutta la sua scarnezza (strano ma vero) la sezione di briefing prima della missione.

L'intro allo scenario delle formiche è spassosa e al tempo stesso inquietante.

La base protetta contro gli attacchi dei Russi si è dimostrata particolarmente vulnerabile a quelli delle formiche giganti, ma del resto si sa: nemico che vai paese che trovi... o forse era diverso?

Stefano "Duspa" Lisi

Red Alert Counterstrike è sicuramente un bel titolo e l'acquisto è consigliato a tutti gli appassionati, tuttavia ci sono alcuni punti sui quali mi preme farvi riflettere. Di scenari aggiuntivi, di nuove armi e di missioni speciali cominciamo ormai ad essere pieni, specie quando la sostanza del gioco rimane sempre e comunque la stessa. Mi spiego meglio. E' vero che squadra che vince non si tocca, ma è anche lapalissiano che una squadra che gioca sempre allo stesso modo finisca prima o poi con l'annoiare. Con questo non voglio certo dire che Counterstrike sia monotono (e il votone lo conferma), ma solamente denunciare la mancanza di particolari novità. Le missioni sono ben congegnate e abbastanza difficili, ma la struttura degli scenari è la solita; i nuovi mezzi presentati non sono male, ma sono un po' pochini; il livello delle formiche fa sorridere, ma alla fin fine è la solita minestra; la grafica è sempre dettagliata e molto bella, ma già la conoscevo; delle nuove musiche non so che farmene... Insomma, se devo essere sincero l'ho giocato con piacere ma non ho certo fatto i salti di gioia sulla poltroncina davanti al mio PC (anche perché l'avrei sfondata in un battibaleno...) e resto sempre dell'idea che data disk e livelli aggiuntivi debbano essere gratuiti (rappresenterebbero pur sempre un incentivo a sborsare il centone per il titolo originale, no?).
Per il resto nulla da dichiarare: giocabilità eccelsa, grafica molto curata, animazioni e filmati di intermezzo di notevole impatto e atmosfera, e una sfida sempre aperta e avvincente.
Adesso aspettiamo con estrema ansia Lands of Lore 2. Forza Westwood, non deludeteci...

H A R D W A R E

Per giocare con i formiconi giganti non avrete bisogna di esche particolari o di giardini pensili, ma vi basterà possedere un Pentium di fascia media, equipaggiato con almeno 8MB di RAM, lettore CD a doppia velocità (c'è ancora qualcuno che va avanti con un 2x?), scheda sonora e ratto.

Cosa hanno in comune **tutti** questi grandi giochi 3D?

Sono **più belli** e **più veloci** con **3D Blaster PCI** da **Creative Labs**

L. 369.000 IVA INCLUSA*

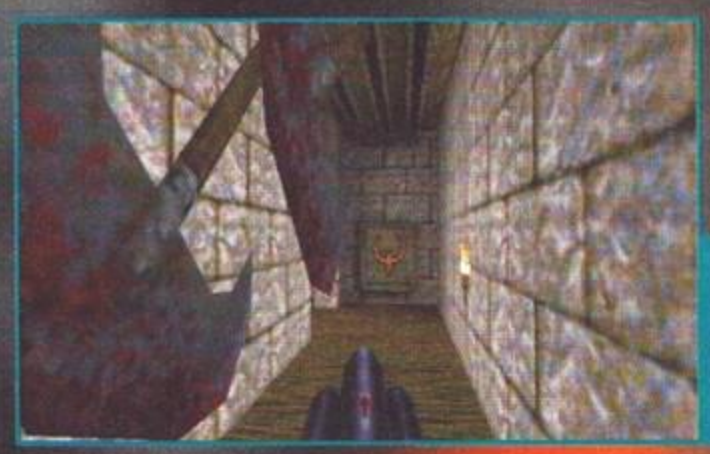
3D BLASTER PCI INCLUDE	4 MB RAM	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
	Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware

Se volete saperne di più, visitate il nostro Entertainment Arcade in 'Creative Zone' **(www.creativelabs.com)**, il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

La distribuzione dei giochi illustrati è prevista entro la fine del mese di Maggio 1997. Le informazioni sui titoli software accelerati per 3D Blaster sono state fornite dagli Sviluppatori e dagli Editori. L'effettiva disponibilità è soggetta a variazioni senza preavviso. 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari.

* Prezzo medio rilevato

REVIEW



Volete farvi la barba ma avete finito le lamette? Beh, iniziate allora a farvi le basette con questi "simpaticissimi" pendoli...

l'ultima cosa che vi separa dalla chiusura del portale spazio-temporale causa di tutti i mali del gioco. Come potrete intuire in Dissolution of Eternity ci sarebbe anche una trama, ma interessa a qualcuno?

Adesso sì che mi diverto!

Pack dell'Activision per Quake: dapprima vedo il MAO entusiasta, poi sento MA decantarmene le lodi. Un po' di curiosità, lo capirete anche voi, diventa quasi inevitabile: così, quando in redazione arriva questo Dissolution of Eternity, attuo il cosiddetto "over-rule redazionale" e mi porto a casa il CD dell'Activision, contento tra l'altro del fatto che potrò mettere a dura prova la mia "nuova" Monster 3D (a proposito, prima che vi facciate illusioni, tutte le foto di questo servizio sono della versione 3Dfx).

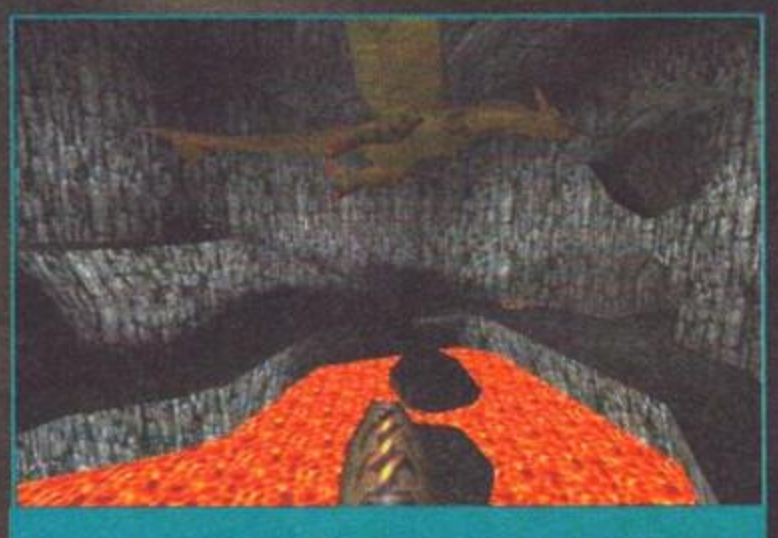
Inizio a giocare e piano piano vengo risucchiato in questo add-on che risveglia in me il piacere degli arcade in soggettiva: mi sembra di essere tornato ai tempi di Doom, quando consumavo in fretta la cena pur di tornare davanti al computer. Man mano mi coinvolgo sempre più nel mondo di Dissolution of Eternity, fino ad arrivare a finirlo in poco più di sei giorni: come mai, mi domando io? Il motivo è presto detto: è molto più divertente. Perché? Perché ci sono più cose da fare, più armi e più mostri.

Siccome non vorrei sembrare troppo criptico, eccovi spiegato quello che intendo: innanzitutto, se come al solito difficilmente si può finire un livello senza prima aver azionato determinati interruttori o raccolto degli oggetti, questi ultimi ora sono in locazioni un po' più difficili da trovare e sono comunque di natura diversa dalle solite chiavi o dagli ormai comuni bottoni a muro. Mi viene in mente uno dei livelli verso la fine del gioco, quando per poter entrare in un castello si deve prima nuotare nel fossato che lo circonda, trovare una falla, entrare, sbarazzarsi ovviamente dei nemici, tuffarsi nelle fognature, risalire dall'interno della prima cerchia di mura e azionare finalmente le leve che muovono i ponti levatoi.

A tutto ciò si aggiungano nuove armi (chiodi di lava, granate a frammentazione, missili a ricerca automatica e cariche al plasma), nuovi mostri (spade fantasma, torpedini, statue animate, Hell-Spawn, Wrath, draghi, Guardiani e il temibile Overlord), nuovi power-up (scudi del potere e cinture anti-gravitazionali) e nuovi ostacoli quali affilatissimi pendoli, terremoti, seghe elettriche, sparachiodi di lava e scariche elettriche: si capisce come il divertimento originario ne tragga indubbiamente vantaggio.

Che facciamo allora, ce lo compriamo questo Mission Pack No. 2 o vogliamo lasciarlo sullo scaffale di qualche negozio? Leggere il commento finale diventa un obbligo...

Stefano Silvestri



"Scusi, ha da accendere?". A differenza di quanto si potrebbe pensare, questa è una sala "no-smoking", visto che il "maître" che vedete svolazzare sopra le vostre teste non emette fiamme bensì lava e plasma in quantità...

Come molti di voi si ricorderanno, all'epoca della preview di Quake (all'incirca un anno fa) si aprì qui su TGM una sorta di tavola rotonda nella quale alcuni di noi espressero le loro opinioni. La mia in particolare fu che il gioco era indubbiamente bello, ma che il genere in se stesso mi aveva ormai stancato. Non voglio ora entrare qui nell'eterna diatriba su chi sia meglio tra Duke Nukem 3D e il titolo della id Software (anche se propendo nettamente per il secondo), ma non mi vergogno ad ammettere che non ho finito nessuno dei due: dopo un po', la ripetitività dell'azione mi faceva inevitabilmente propendere per qualcos'altro.

Passa quasi un anno ed escono questi Mission

Dunque, ricapitoliamo: una Statua, un Orco, un Wrath, un Death Knight e una granata-multipla che mi sta arrivando sulle gengive... Ehm, credo di non aver chiuso il gas: vi spiace se ripasso più tardi?

Ecco a voi un Wrath in tutto il suo splendore: non troppo difficile da abbattere, il simpaticone ci delizierà con delle cariche di energia a ricerca automatica che non hanno nulla da invidiare a quelle dei Vore. Suo fratello più grande si chiama Overlord e fa ancora più male: l'avevo pure fotografato, ma questa foto è più bella!

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

LOGITECH

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

LOGITECH MOUSEMAN 96

La forma allungata e comoda, l'esclusiva rientranza per il pollice e i pulsanti sagomati, garantiscono un eccellente controllo del puntatore in tutte le applicazioni Windows 95. Un semplice clic con il pulsante centrale sull'Hyperjump in Win 95 consente di eseguire immediatamente uno degli 8 comandi di gestione delle finestre disponibili. Funziona sia in ambiente DOS che Windows. **85.000**

LOGITECH PILOT MOUSE

Il mouse a tre pulsanti piu' diffuso che consente di eseguire operazioni con un solo clic.

Versione seriale	45.000
Versione PS/2	45.000

LOGITECH MOUSE SURFMAN PER INTERNET

Mettetevi comodi e navigate su Internet! Surfman e' un controllore portatile cordless a onde radio funzionante nel raggio di 2 metri. Esplorate la Rete Internet mediante il software Cyberjump Logitech che, con un solo clic, consente di scorrere le pagine, tornare indietro, aggiungere segnalibri e interrompere il trasferimento dei dati. Non occorre puntare il controllore o fare clic sulle opzioni di Cyberjump. Rilassatevi e navigate sul WWW. Oltre alle funzioni specifiche per Internet, il software Cyberjump per Windows 95 presente un nuovo pannello con funzioni facilmente accessibili. Inoltre il mouse Cordless Moseman Pro e' collegabile allo stesso ricevitore consentendo cosi' di usare una sola porta per 2 dispositivi!! **149.000**

LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN PRO

La nuovissima forma di questo mouse offre un perfetto supporto anatomico per la mano e il polso. Il design originale e innovativo presenta due pulsanti superiori e un pulsante laterale per il pollice. Estremamente comodo e facile da utilizzare. Il ricevitore usa la tecnologia a onde radio senza l'intralcio di cavi. Funziona sia sotto DOS che Win 3.1 o 95. Possibilita' di personalizzazione dei pulsanti superiori perle funzioni taglia e incolla. Il ricevitore puo' essere condiviso con un altro dispositivo Logitech. **129.000**

LOGITECH TRACKMAN MARBLE

Un mouse statico dal design rivoluzionario e con una forma che lo rende comodo da usare. Con la sfera nella parte superiore del dispositivo, rappresenta la soluzione ideale per coloro che preferiscono una trackball da ruotare con il pollice. La tecnologia Marble ne rende l'utilizzo estremamente facile e preciso. Input preciso del puntatore e 3 pulsanti programmabili, software Mouseware per l'assegnazione ai pulsanti di funzioni quali il doppio clic **149.000**

LOGITECH TRACKBALL PILOT

Il mouse statico ideale per chi preferisce muovere il puntatore senza necessariamente muovere il braccio o per chi ha assenza di spazio per muovere il mouse.

75.000

LOGITECH WINGMAN WARRIOR

Un joystick per giochi 3D dotato di un controllo rotante a 360 gradi che consente di ottenere costantemente la vista panoramica in tutti i giochi di azione piu' recenti. E' compatibile con simulatori di guida e di volo e con i giochi che supportano un joystick analogico standard. Cimentatevi in manovre complesse ed evitate abilmente gli attacchi del nemico eseguendo avvitamenti, voli radenti e rapide schivate. Ruotate la manopola con la mano sinistra per tenere l'arma puntata nella direzione desiderata. La manopola consente una manovrabilita' e precisione di tiro eccellenti. Disponibile inoltre il comando Rudder previsto per alcuni giochi DOS e Windows 95

149.000

LOGITECH WINGMAN EXTREME

Progettato per giocatori professionisti, si tratta di un joystick analogico da design eccezionale con impugnatura modellata alla forma della mano per ore di gioco avvincente. Il comando HAT consente visuali a 360 gradi per un maggiore realismo e controllo del velivolo. 4 pulsanti antiscivolo con grilletto sensibilizzato. Costruzione robusta con base pesante per maggiore stabilita'.

99.000

LOGITECH WINGMAN

La versione base della serie Wingman non meno prodessionale degli altri modelli maggiori. Compatibile con tutti i giochi e particolarmente indicato ai generi sparatutto e simulazioni sportive. Compatibile anche con Windows 95.

69.000

LOGITECH WINGMAN LIGHT

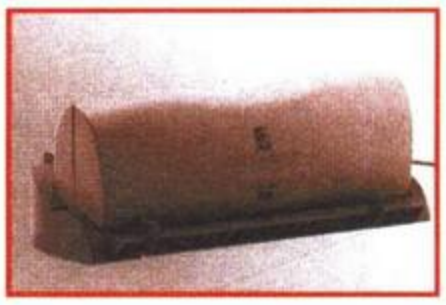
L'impagabile tecnologia LOGITECH alla reale portata di tutti i videogiocatori piu' accaniti. Compatibile anche con Windows 95.

45.000

LOGITECH THUNDERPAD

La tecnologia Logitech non ha dimenticato gli appassionati di simulazioni sportive! Ecco infatti un eccezionale Joypad a 6 tasti in grado di garantire un semplice ed immediato controllo di ogni azione!

35.000



LOGITECH PAGESCAN PRO

Uno scanner multifunzionale a colori con ALIMENTAZIONE AUTOMATICA DEI FOGLI che consente di accedere direttamente a 4 funzioni di scansione mediante un solo clic. E' possibile scandire il testo e le immagini in programmi di trattamento testi ed altre applicazioni. Puo' essere utilizzato anche come fotocopiatrice: le copie vengono eseguite immediatamente dalla stampante. Il documento scandito puo' essere trasmesso come fax via modem. Permette di archiviare i documenti acquisiti a colori o in bianco e nero e di recuperarli dall'archivio elettronico. Tutto questo e' possibile anche grazie a un software a 32 bit che sfrutta appieno le caratteristiche di Windows 95. Non richiede l'installazione di alcuna scheda e puo' quindi essere usato con computers portatili. Condivide la porta parallela con la stampante grazie a un cavo passante bidirezionale. Include un alimentatore automatico di fogli per scansioni fino a 10 pagine. Include il software Adobe Photo Deluxe pe la personalizzazione delle immagini, Xerox Textbridge 2.0 per Logitech per trasferire immediatamente il testo dallo scanner all'applicazione attiva e Documagic Papermaster 2.0 SE, un sistema di archiviazione elettronico con funzioni di archiviamento e ricerca automatica.

599.000

LOGITECH PLAY SNAPPY

Un semplice dispositivo, privo di scheda, che collegato alla porta parallela del Personal Computer consente di catturare fotogrammi a colori a risoluzione elevata da qualsiasi sorgente video, come un televisore, un videoregistratore, una telecamera o un lettore di videodischi LD. Catturate fotogrammi dai filmati preferiti o create fotografie digitali istantanee e modificatele mediante il potente software per l'elaborazione di immagini IN DOTAZIONE. Un esclusivo chip a 24 bit cattura 16,8 milioni di colori con risoluzioni di quadro a definizione standard o elevata sino a 1500 x 1125 pixel. Salvate le immagini nei formati di file piu' comuni, inserite la vostro foto in Internet!, organizzate una banca di immagini, create documenti di grande impatto visivo, abbellite le presentazioni multimediali con le immagini desiderate, create cartoline e calendari personalizzati. Include il software Adope PhotoDeluxe ed il programma morphing Gryphon's Morph e Kai's Power Goo. **499.000**

LOGITECH THUNDERPAD DIGITAL

Garanzia di esecuzione accurata e velocissima dei giochi di azione, sport e arcade. La tecnologia digitale assicura una risposta veloce ed accurata. Grazie agli 8 PULSANTI programmabili e' possibile effettuare senza difficolta' le mosse preferite. Thunderpad Digital offre potenza, velocita' e una precisione infallibile. Nei giochi per Windows 95 e' inoltre disponibile la modalita' a 2 giocatori. Elegante, solido ed estremamente comodo da impugnare. In Windows 95 sono disponibili 8 pulsanti programmabili per eseguire le mosse preferite. In DOS sono disponibili 6 tasti e 2 per le impostazioni turbo. La modalita' a 2 giocatori consente a ciascun giocatore di personalizzare gli 8 pulsanti di ThunderPad e di sfruttare al meglio la tecnologia digitale nei giochi per Windows 95. GARANZIA 12 MESI.

49.000

LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL

Offre un controllo totale dei giochi di azione e combattimento aereo per Windows 95 e DOS. Il resto dipende dal coraggio del giocatore! La tecnologia digitale consente un'esecuzione dei giochi veloce ed accurata. Grazie al pannello di controllo e' facile personalizzare Wingman Extreme Digital in base al proprio metodo di gioco: l'ideale per giocare ottenendo la massima prestazione con il minimo di distrazioni. Il comando HAT a 4 direzioni e il comando THROTTLE possono essere usati CONTEMPORANEAMENTE. Il comando Throttle radiale per un controllo intuitivo consente di regolare la velocita' denza distogliere lo sguardo dallo schermo.Sono disponibili 2 pulsanti programmabili supplementari per un migliore controllo delle armi nei giochi per Windows 95. I comandi che normalmente si eseguono tramite la tastiera possono essere assegnati ai 6 pulsanti del joystick. In questo modo non occorre interrompere un attacco aereo per eseguire i comandi. Compatibili con i giochi supportati da Windows 95 e MS-DOS. Nei giochi per DOS e' al 100% compatibile con i joystick analogici Wingman Extreme e CH Flightstick Pro. GARANZIA 12 MESI.

99.000

LOGITECH SCANMAN COLOR 2000

Sviluppato con software a 32 bit che consente sia massima velocita' di esecuzione e l'utilizzo della completa funzionalita' di Windows 95. Rappresenta la nuova evoluzione della nota e pluripremiata serie di scanner manuali a colori Scanman sul mercato da alcuni anni e gia' venduta per piu' di 1,5 milioni di esemplari. Privo di scheda per un semplice installazione, include il software Xerox Textbridge per il riconoscimento del testo e Adobe PhotoDeluxe per la manipolazione delle immagini. Risoluzione avanzata di 1600 dpi, risoluzione ottica di 400 x 800 dpi, certificato per Windows 95, include la nuva funzione AutoStitch a 32 bit che sfrutta l'interfaccia di Windows 95 per unire automaticamente documenti di grandi dimensioni. Tutto il software su CDROM.

289.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedi' mattina

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 ---- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COUNTERSTRIKE -Data Disk per Command & Conquer Red Alert

il data disk ufficiale prodotto dalla Virgin dedicato al capolavoro Westwood C&C: Red Alert, corredato di MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000

DARKLIGHT CONFLICT

Dalla ELECTRONIC ARTS uno splendido gioco di combattimento spaziale di incredibile bellezza grafica. La popolazione ei stata alterata geneticamente dal Senato Spaziale allo scopo di interscambio, in virtui di un accordo con la razza recentemente scoperta dei REPTONS. Nei panni di un pilota, il protagonista si troverai a combattere per la sopravvivenza nelle profonditai dello spazio. Uniavvincente storia che unisce una incredibile tecnologia grafica tridimensionale ad uniazione incessante. Oltre 50 missioni ei modalitai di gioco multiplayer. MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. REQUISITI TECNICI: PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 95.000

DIABLO : THE GREEN PORTAL -Data Disk-

Un fantastico data disk dedicato ad uno dei migliori giochi strategici del momento: DIABLO! il data disk contiene un diagramma completo di aiuti ed hint per una migliore riuscita nel gioco, Dozzine di profili generati su misura ed adattati a combattere contro i piu' abili strateghi! una serie di utilities dedicate al salvataggio dei Vostri caratteri principali, una utilissima funzione trainer che vi permette di aumentare a dismisura l'oro, le statistiche, le pozioni magiche, e vi eprmette persino di editare i codici per creare le vostre opzioni personalizzate!! una serie incredibile di utilities dedicate al fantastico capolavoro di strategia!! Richiede la versione REGISTRATA di Diablo.

PCCDROM 39.000

DRAGON LORE 2 -Italiano-

Una meravigliosa avventura grafica sviluppata su ben 3 CDROMS realizzata dalla Cryo Interactive. Ambientata in una lontana epoca medioevale offre oltre 80 ore di gioco con visuale in prima persona e grafica semplicemente eccezionale, curata dagli stessi creatori di Dune, Lost Eden ed il primo Dragon Lore. Oltre 60 personaggi modellati ed animati in 3D. Piu' di 50 situazioni di gioco totalmente renderizzate in 3D arricchite da colonne sonore stereo digitalizzate. R.H. 486DX2-66 + 8MB. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO.

PC CDROM 105.000

FLIGHT SIMULATOR 6 SOUTHERN CALIFORNIA -Data Disk-

Uno splendido disco scenari dedicato al nuovo Flight Simulator 6 per Windows 95 comprendente immagini digitalizzate direttamente dal satellite, della California del Sud, Los Angeles, Santa Monica ecc. piu' diverse avventure che vi vedranno impegnati in difficoltosi atterraggi nell'aeroporto di LAX tra concitati messaggi dei controllori di volo, diverse prove dedicate a testare la vostra abilita' di volo!!. Richiede Flight Simulator per Win.95PC CDROM 89.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP per Windows 95

La nuova versione per Windows 95 del famoso programma dedicato al Flight simulator 6, indispensabile per disegnare nuovi Aircraft, Avventure e Piani di Volo. 6 nuovi velivoli inclusi: Jumbo B747-400, Douglas Dc3, Beech Baron, T6 Texan, F/A 18 Hornet e Ultralight. 4 voli completi con voci dei controllori di volo.

PC CDROM 129.000

FLIP OUT

Uno splendido Puzzle game stile Tetris completamente realizzato in 3D. Indubbiamente il miglior rompicapo mai realizzato prima d'ora su PC. Non ci sono termini abbastanza eloquenti per descriverlo. Sicuramente, una volta iniziato a giocare risulta ben difficile smettere!! R.H. 486DX2-66 + 8MB (Dos) 16Mb (Win.95).

PC CDROM 59.000

FLY & DRIVE COMPILATION

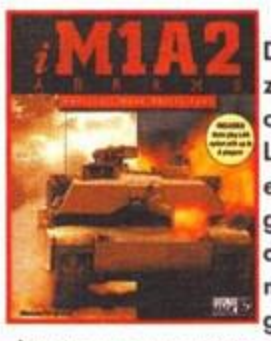
Una sensazionale compilation contenente: THUNDERHAWK AM-73M una splendida simulazione di volo bellico su elicottero, TERMINAL VELOCITY, il noto simulatore di volo arcade, POWER DRIVE, uno dei piu' noti simulatori di corse automobilistiche Rally e BC RACERS la pazza corsa in auto della preistoria.

PC CDROM 49.000

G-NOME

Dalla 7th Level una simulazione arcade in 3D senza precedenti. Uno sparatutto tridimensionale stile Mechwarrior con visuale in soggettiva che offre la possibilita' di pilotare ben 20 diversi veicoli meccanizzati ognuno dei quali con le proprie caratteristiche ed armamenti, dettagli ultra accurati che mostrano persino l'aumento dei danni subiti in battaglia, sviluppo dell'azione anche a piedi con possibilita' di accesso ad edifici, ponti, boschi ecc, importante anche la componente strategica da utilizzare per sconfiggere il nemico. Offre inoltre la possibilita di gioco multiplayer via modem, in rete e in Internet. Compatibile MMX. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. Direct X 2.0 e' inlcuso nella confezione.

PC CDROM 89.000



IM1A2 ABRAMS

Dalla Interactive Magic la miglior simulazione di combattimento strategico/grafico tra Carri Armati mai vista fino ad ora! La riproduzione del famoso Tank Abrams e' stata curata fin nei minimi particolari, grafica in stile stato dell'arte, livelli di difficolta' multipli ed opzione per gioco multiplayer in rete e via modem fino a 8 giocatori. Armi e mezzi aggiornati agli ultimi armamenti Russi ed Americani. Include 8 campagne complete incluse Golfo Persico, Bosnia e Ukraina. R.H. 486DX2-66 + 16 MB + Win. 95; Raccomandato Pentium 75.

PC CDROM 89.000

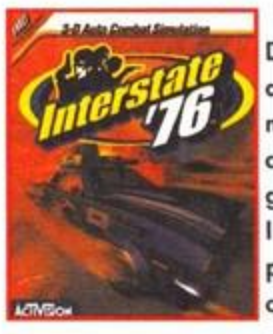
INDEPENDENCE DAY

Dalla Fox Interactive finalmente disponibile la fantastica simulazione dedicata al recente capolavoro cinematografico. Vivrete in prima persona i piu' entusiasmanti combattimenti aerei che vi vedranno in contrapposizione con la piu' grande minaccia che la Terra abbia mai subito dallo spazio...Piloterete 10 tra i piu' famosi arei da combattimento incluso anche i mezzi Alieni!!, dozzine di missioni che vi porteranno dal Grand Canyon a New York e a Tokyo, Opzione Multiplayer con split dello schermo. Drivers per scheda grafica 3Dfx Matrox Mystique inclusi!! R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win. 95PC CDROM 99.000

INTERNET IOL PACK

Dal noto provider di segnale Internet, una SENSAZIONALE OFFERTA: 60 giorni di collegamente FULL INTERNET 24 ore su 24, 1440 ore senza limiti. Accesso a 33.6k da oltre 70 nodi in Italia. UNA CASELLA E-MAIL personalizzata per scambiare posta elettronica in tutto il mondo. 500KB per creare il tuo sito web su Internet, il miglior software di navigazione per esplorare il World Wide Web: Microsoft Internet Explorer Cdrom con software di collegamento per PC e Macintosh, inoltre sempre su Cdrom una raccolta di oltre 200 utilities ed oltre 1000 siti da visitare, il MANUALE Internet Facile, per cominciare subito a navigare e una linea telefonica dedicata IOL per rispondere a tutte le domande.

PC CDROM 49.000



INTERSTATE 76

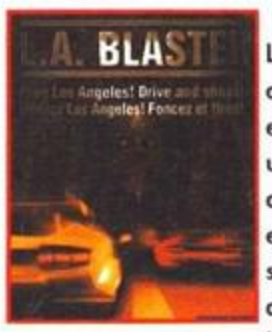
Dalla Activision la splendida simulazione di corse in auto da combattimento. 30 missioni incredibili, opzione Multiplayer che consente il gioco simultaneo fino a 8 giocatori via Network, Modem e Internet!!, possibilita' di creare la propria scenografia ambientata nel deserto con possibilita' di utilizzare oltre 76 veicoli personalizzabili ed oltre 20 diversi tipi di armamento, possibilita' di guida in qualsiasi situazione sia su pista che fuori pista, gestione della grafica poligonale piena super veloce. Opzioni di scelta della visuale sia dall'interno che dall'esterno del veicolo con ulteriori scelte per le angolazioni. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95. Contiene i drivers per i principali controlli di gioco (Microsoft, thrustmaster, Gravis ecc.)MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

K K N D

Una fantastica avventura prodotta dalla ELECTRONIC ARTS. Ambientato in uniatmosfera post-atomica, quando i sopravvissuti riemergono dai loro bunker dopo anni di vita sotto terra, essi scoprono che il mondo ei cambiato. Gli orrori della Guerra Nucleare del 2079 sono niente se paragonati ai loro nuovi nemici da affrontare: i MUTE, che vissero sulla Terra per tutta la durata della guerra. 30 missioni (15 per i Mute e 15 per i Sopravvissuti) con incremento della difficoltai, grafica hi-res tridimensionale, paesaggi altamente dettagliati, supporto per gioco in rete fino a 6 giocatori piui 2 in modalitai modem. Spettacolari sequenze di battaglia con armi realistiche ed esplosioni terrificanti. MANUALE IN ITALIANO. R.H. PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 79.000



L.A. BLASTER

Los Angeles, anno 2048. Le forze sono ovunque...i mutanti sono arrivati! Nolan e i suoi tenenti, si sono mascherati da umani per controllare Los Angeles. Sono dentro alle macchine, dentro ai camion ed in qualsiasi macchina strana. Loro sono ovunque, come la peste. Scegli accuratamente il tuo equipaggiamento. Le macchine giuste, le armi giuste, ti aiuteranno ad aprirti la strada verso il Quartier Generale di Nolan per ucciderlo. Libera la tua citta'!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 49.900

LEISURE SUIT LARRY 7 -ITALIANO-

La saga dedicata al simpaticissimo e sempre assetato di sesso LARRY continua con questo esilarante nuovo episodio! Un viaggio su una nave da sogno colma di fanciulle UNICHE!!! Ottima l'interfaccia punta e clicca che rende veramente semplice la giocabilita' e l'interazione con i personaggi. Trama come sempre coinvolgente e SUPER PICCANTE! R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95. MANUALE E SOTTOTIOLI IN ITALIANO PC CDROM 99.000

MAGIC THE GATHERING

Gioco di strategia ispirato al famoso gioco di ruolo con carte da tavolo. Il fantastico mondo immaginario dara' vita ad incredibili creature e duelli con strani maghi per salvare il mondo dalla distruzione. La pianura di Shandalar e' finita sotto il controllo di cinque maghi malvagi dal potere immenso. Voi dovrete scoprire ed imparare a combattere la magia di Shandalar per avere la speranza di ripristinare l'armonia in patria. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Windows 95. Raccomandato Pentium + 16Mb.MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

Prezzi IVA INCLUSA
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50.

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia la trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 -- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 --- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

MDK

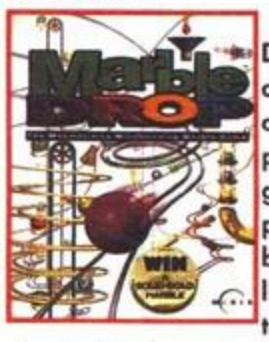
Ambientato nel futuro, si ei appena scoperto un nuovo fenomeno energetico chiamato iStreamsî. La terra sfrutta questa libera ed infinita fonte di energia fino a quando navigatori alieni di istreamî arrivano usando questa nuova nata rampa per liinferno. Gli alieni costruiscono vaste cittai che ruzzolano attraverso la superficie della Terra distruggendo qualsiasi cosa si presenti sul loro cammino..... Nel frattempo nello Spazio, Max il cane geneticamente alterato, il Dr. Fluk e Hawkins Kurt hanno un piano che richiede il tuo aiuto e un forte stomaco.....MANUALE E GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. PC con processore Pentium, 8 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95 (per questiultimo si consigliano 16 mb di ram)

PC CDROM 79.000

KICK OFF 97

Guida la tua squadra alla vittoria in un ambiente completamente 3d (realizzato con tecniche di Motion Capture dai grandi campioni del calcio Inglese) con giocatori poligonali; oppure opta per la scelta piu' classica in un ambiente 2d in modalita' arcade, ad una velocita' tale da lasciarti senza fiato. Qualsiasi sia la modalita' di gioco, Kick Off 97 ti offre piu' di 307 squadre con oltre 5200 giocatori tra cui sceglierel!Possibilita' di creare le tue squadre personalizzate e farle partecipare a leghe e competizioni. Replay sempre disponibile con l'opportunita' di registrare le azioni che piu' preferisci.Possibilita' di modificare e adattare la velocita' e la risoluzione dello schermo. R.H.Pentium 75 + 16MB (con Win 95) 486DX2-66 + 8MB (sotto Ms-Dos).

PC CDROM 99.000



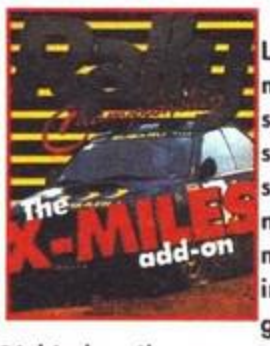
MARBLE DROP

Dalla Maxis un incredibile puzzle game che vi vedra' impegnati nell'affannoso controllo di una pallina tra miriadi di percorsi e combinazioni. L'obiettivo del gioco e' quello di far pervenire tutte le palline dello stesso colore sul proprio binario...ma attenzione!! 50 diversi livelli da superare ed oltre 30 gadgets all'interno di ogni livelli il cui contatto complichera' ulteriormente il vostro operato!! R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win.95. Consigliati 16 Mb. 2 Mb.PC CDROM 59.000

MEGAMAN X 3

Dalla Capcom il fantastico platform/sparatutto dedicato al famoso personaggio che ha raccolto un grande successo sulle principali Consoles: MegaMan! In questa versione dedicata a Windows 95, la grafica e la velocita' sono state potenziate in modo incredibile, tanto da portare il gioco praticamente allo stesso livello del noto coin-op delle sale giochi. R.H. Pentium 100 + 24 Mb. Raccomandato Pentium 133.

PC CDROM 99.000



NETWORK W-RAQ RALLY -Data Disk-

L'attesissimo data disk dedicato alla miglior simulazione di Rally.10 nuovi scenari con ambientazioni su incredibili strade del deserto, derapate incredibili sulla sabbia, sezioni inaspettate con tunnels a spirale, dovrete evitare enormi macigni in mezzo alla strada, saltare incredibili crepacci, percorsi speciali per gare a cronometro, e tanto altro ancora!! Richiede il programma base Network Q-Rac Rally Clampionship.PCCDROM 39.000

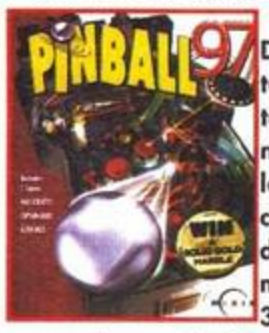
QUAKE MISSION PACK VOL.2

Due nuovi episodi e 16 nuovi livelli dedicato al famoso sparatutto della ID Soft. Nuove funzioni di gioco in rete grazie ad un nuovo livello Deathmatch senza mostri. Richiede la versione ufficiale di Quake. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 59.000

OUTLAWS

Il primo capolavoro Lucas dell'anno e' finalmente disponibile!! Sofdera la tua pistola nel vecchio West. 3 varianti di gioco: Sparatutto Spaghetti Western, Azione Bounty Killer e Sparatorie Multiplayer. Usa la testa oltre al grilletto: se spari ai civili rischi di trovarti a penzolare da una forca! Opzione multiplayer con gestione da 2 a 8 giocatori via Modem, rete o internet! Tuffati nel vecchio West nei panni del pistolero James Anderson, conoscerai una citta' polverosa, una miniera abbandonata, un treno in corsa e tanto ancora!! Non ti troveari mai a corto di piombo con armi come la 45 a 6 colpi, il fucile calibro 44 il fucile da caccia calibro 10 e la vecchia calibro 12. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 90.PCCDROM 99.000



PINBALL 97

Dalla Maxis la nuova versione della fantastica simulazione di Flipper. 3 nuovi tavoli realizzati con grafica tridimensionale tale da rendere perfettamente reale la prospettiva! Ogni tavolo contiene speciali "missioni" nascoste che permettono di accumulare punteggi astronomici!! nuovo sistema di gestione della grafica 3D che conferisce alla pallina un movimento ultra reale. Opzione Multiplayer fino a 4 giocatori. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 95.PCCDROM 69.000

RALLY CHALLENGE

Una splendida simulazione automobilistica caratterizzata dalla presenza di grafica interamente texturizzata in 3D, 2 opzioni di risoluzione e 4 diverse dimensioni dello schermo selezionabile, opzioni di gioco multiplayer sia sullo stesso PC che via modem o Network, realismo grafico impressionante con possibilita' di visualizzare persino le macchine che si sporcano ed i livelli di danneggiamento subito negli incidenti, possibilita' di utilizzo del Freno a mano per raggiungere un realismo di gioco impareggiabile, opzioni di personalizzazione della propria auto, filmati in full motion video. IN OMAGGIO UNA MAGLIETTA IN OGNI CONFEZIONE! R.H. 486DX4-100 + 8mb ram + Win.95 Consigliato Pentium + 16 Mb.

PC CDROM 89.000

SETTLERS 2 -DATA DISK-

L'atteso disco missioni aggiuntive dedicato ad uno dei best sellers 1996. 7 nuovi continenti suddivisi in 9 dettagliatissime mappe piu' altre 12 mappe completamente personalizzabili, nuovi scenari grafici invernali, un utilissimo EDITOR per creare nuove mappe e rendere cosi' il gioco praticamente inesauribile. Richiede la versione ufficiale di Settlers 2.

PC CDROM 45.000

RE - LOADED

Vi troverete immersi in favolosi fondali creati in morphing 3D in questo incredibile sparatutto prodotto dalla Gremlin Interactive. Riuscirete a distruggere gli agguerriti nemici per salvare l'Universo dalla temibile e diabolica setta dei C.H.E.B.?? R.H. Pentium 75 + 8Mb (Dos) 16 Mb (Win.95)

PC CDROM 69.000

STAR COMMAND

Dalla GT Interactive, finalmente disponibile il capolavoro della strategia tecnologica spaziale che vi vedra' impegnati nella conquista dell'intera Galassia. 64 diversi tipi di astronavi, ogni unita' e' corredata di 7 livelli di esperienza e puo' acquisire speciali abilita' in seguito ai vari combattimenti, possibilita' di raggruppare diverse astronavi in gruppi per una migliore gestione dei combattimenti, 4 diversi tipologie di competizione ognuna con le proprie caratteristiche tecnologiche, opzione multiplayer via Network fino a 4 giocatori, ottimizzato per gioco simultaneo su Internet. Un gioco che offre molte possibilita' strategiche in piu' di qualsiasi altro simulatore strategico in tempo reale! R.H. 486DX2-66 + 16 Mb Ram.PC CDROM 99.000

THE CROW CITY OF ANGELS IL CORVO

Uno splendido action game dedicato al famoso film IL CORVO. Ti hanno ucciso, ma sei ritornato. Un angelo vendicatore dall'oltretomba. Un vigilante resuscitato per portare giustizia tra i dannati. Utilizza i tuoi poteri soprannaturali e vendicati di Jialah, il re della droga di Los Angeles, Kali la strega della morte, Cruve, Spider Monkey e un esercito di criminali. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

PC CDROM 95.000

POD

La simulazione arcade automobilistica che rischia di sbancare letteralmente il mercato e di definire un nuovo standard nel proprio genere! Scenari completamente tridimensionali ambientati su IO, un pianeta tutto da scoprire. Ma non si tratta di una semplice corsa: la posta in gioco ei altissima. Un incidente a infatti provocato la comparsa di un virus che a poco a poco distrugge tutto cioi che si trova sul pianeta. I sopravvissuti organizzano allora una corsa con le automobili piui potenti del pianeta per aggiudicarsi liultimo posto rimasto nella sola novicella spaziale ancora in grado di rientrare sulla Terra. 65000 colori e 30 immagini al secondo, supporto multiplayer fino a 8 giocatori (link, modem o rete), split dello schermo per competizioni testa a testa, possibilitai di correre con uno degli 8 veicoli standard oppure personalizzare la propria vettura modificanto 5 paramtri che agiscono su 20 dati diversi, 16 circuiti normali, funzioni reverse, diversi circuiti bonus e nascosti, 4 diversi ambienti di corsa e 3 livelli di difficoltai, condizioni atmosferiche, luminositai, superficie della strada, tutti parametri variabili MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. REQUISITI TECNICI: PC Pentium 120, 16 Mb ram, lettore CD 4 VELOCITAi, compatibile con Windows 95, COMPATIBILE CON LA NUOVA TECNOLOGIA MMX

PC CDROM 96.000

ORIONBURGER

Una splendida avventura con grafica stile cartone animato, decine di locazioni da esplorare, interattivita' completa con tutti i personaggi, voci ed audio digitalizzati, una giocabilita' degna dei piu' grandi capolavori del genere. Fasi umoristiche d'effetto coinvolgono il giocatore a partecipare e ad entrare nella parte rendendo veramente difficile spegnere il computer!! R.H. 486DX2-66 + 8MB

PC CDROM 96.000

SPACE JAM

Daffy e' nei guai, Sylvester sta tirando palloni a casaccio, Porky e' infortunato al ginocchio, Per fortuna che Michael Jordan e' dalla tua parte!! Raggiungi le stelle con Jordan e i Looney Tunes per giocare una incredibile partita di basket contro una squadra malvagia di bizzarri alieni Monstar. Schiacciate extraterrestri, Alley-oop antigravitazionali, azione di gioco dell'altro mondo!! e delle mini partite piene di strani personaggi dei cartoni animati. Opzioni multiplayer per gioco in Rete. Compatibile con Gravis Grip per gioco simulataneo fino a 6 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB

PCCDROM 79.000

REDSHIFT 2 -ITALIANO-

Una splendida esperienza multimediale COMPLETAMENTE in italiano. Un fantastico viaggio al di la' dell'esperienza umana, scoprite i segreti dell'astronomia, viaggiate a ritroso nel tempo di oltre 15000 anni, oltre 30 minuti di filmati originali con eccezionale qualita' di animazione, piu' di 750 immagini di repertorio vi permetteranno di rivire le storiche riprese video sulla Luna oppure consulterete le oltre 2000 voci del completissimo Dizionario Astronomico Penguin. Formato ibrido per PC e Macintosh. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.000

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedi' mattina

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 --- 15 / 19:30 -- chiuso lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 ---- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

SCARAB

Dalla ELECTRONIC ARTS il primo gioco di strategia sviluppato in prima persona. Ambientato tra Piramidi, Sfingi, mercati e tombe degli Dei Meccanici, si trovano i soldati di fanteria venuti da oltre il Sistema Solare. Gli alieni pilotano i robot in questa arena di battaglia per determinare chi sarai il vincitore di questa epica lotta. Combattimenti in 7 arene tridimensionali che comprendono ascensori, piattaforme mobili, tunnel, trappole ed altro ancora. Con 140 missioni a disposizione per tentare una vasta gamma di strategie, dalliassalto alliattacco di artiglieria a imboscate e azioni difensive. Avanzamento del gioco attraverso 5 livelli di armamenti, per un totale di oltre 40 diversi sistemi arsenali che includono cannoni, laser, mine e vari tipi di missili. Modalitai multiplayer con supporto di 6 giocatori piui 2 in modalitai modem. MANUALE IN ITALIANO. R.H. PC Pentium 90, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 85.000

SONIC AND KNUCKLES

Due splendidi giochi dedicati a Sonic (Sonic 3 e Sonic and Knuckles) per la prima volta in un CDROM. Oltre 120 livelli d'azione scatenata. Questa raccolta unisce il leggendario gameplay della Sega alla potenza del tuo PC! R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win.95. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 69.000

THEME HOSPITAL

Uno splendido game strategico prodotto dalla ELECTRONIC ARTS. Dopo Theme Park, ei ora possibile creare e coordinare il proprio ospedale in una delle piui divertenti ed esilaranti simulazioni diaffari, dove la gestione del bilancio ei piui importante che curare i pazienti! Dal medio Evo ai giorni nostri, impiegando (o licenziando!) dottori, infermieri, materiale ospedaliero, coordinando i posti letto e tutte le attivitai ospedaliere senza mai perdere di vista il bialncio... MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. R.H. PC 486DX2-66, 8 Mb ram, lettore CD.

PC CDROM 95.000

TIGER SHARK

Dalla GT Interactive l'attesissima simulazione bellica ambientata nel futuro. Incredibili sottomarini d'attacco si scontrano con elicotteri da combattimento e aerei equipaggiati con armamenti micidiali. La piu veloce azione mai vista su PC con grafica Tridimensionale in tempo reale. Fondali, ambientazioni, tutto e' stato curato nei minimi particolari, compreso le sfumature di colore degli ambienti sottomarini e terrestri. Il gioco e' predisposto per l'utilizzo con Pentium MMX e contiene la versione per schede grafiche acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 75 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 133 + 16 Mb. Con Diamond Monster 3Dfx il gioco e' semplicemente INCREDIBILE!!

PC CDROM 99.000

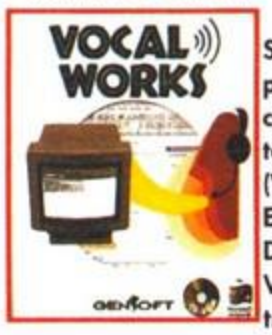
TOTAL DESTRUCTION
-Data Disk per C&C Red Alert-

100 nuovi livelli dedicato al capolavoro Westwood C&C: Red Alert, nuovi livelli per gioco via modem e network, editor per nuove costruzioni, possibilita' di aumento del denaro, modifica alle proprieta', munizioni, e tanto ancora. Richiede la versione registrata di Red Alert.

PC CDROM 39.000

VOCAL CONTROL

Grazie alla tecnologia della Dragon System Inc. oltre a GESTIRE VOCALMENTE Windows 95 potrete controllare tutte le applicazioni del Vostro computer progettate e realizzate con lo standard Microsoft, quali WORD, EXCEL, POWERPOINT, INTERNET EXPLORER, NETSCAPE NAVIGATOR, WORD PERFECT, LOTUS 1-2-3, LOTUS WORD PRO. Completamente in ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8mb. Raccomandato pentium + 16 Mb.PC CDROM 69.000



VOCAL WORKS

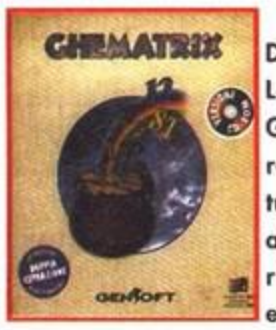
Semplicemente parlando nel microfono, potrete gestire Vocal Works attivandone i comandi dai menu' a tendina o dettando testo e cifre all'interno di Vocal Write (Word Processor) o Vocal Sheet (Foglio Elettronico). Grazie alla tecnologia Dragon Systems Inc. oltre a GESTIRE VOCALMENTE Windows 95 potrete controllare tutte le applicazioni del Vostro computer progettate e realizzate con lo standard Microsoft, quali WORD, EXCEL, POWERPOINT, INTERNET EXPLORER, NETSCAPE NAVIGATOR, WORD PERFECT, LOTUS 1-2-3, LOTUS WORD PRO. Dragon Dictate utilizza un vocabolario esteso di 135.000 parole e nomi ed e' inoltre possibile integrare il vocabolario esistente con termini propri, si adatta automaticamente ai dialetti ed agli stili durante l'uso. E' possibile crare comandi personali tramite le "macro vocali". Una base di addestramento di meno di 15 minuti basta al computer per riconoscere la vostra voce. R.H. 486DX2-66 + 8mb. Raccomandato pentium + 16 Mb.

PC CDROM 169.000

VOCAL WORKS + MICROFONO

Semplicemente parlando nel microfono, potrete gestire Vocal Works attivandone i comandi dai menu' a tendina o dettando testo e cifre all'interno di Vocal Write (Word Processor) o Vocal Sheet (Foglio Elettronico). Grazie alla tecnologia Dragon Systems Inc. oltre a GESTIRE VOCALMENTE Windows 95 potrete controllare tutte le applicazioni del Vostro computer progettate e realizzate con lo standard Microsoft, quali WORD, EXCEL, POWERPOINT, INTERNET EXPLORER, NETSCAPE NAVIGATOR, WORD PERFECT, LOTUS 1-2-3, LOTUS WORD PRO. Dragon Dictate utilizza un vocabolario esteso di 135.000 parole e nomi ed e' inoltre possibile integrare il vocabolario esistente con termini propri, si adatta automaticamente ai dialetti ed agli stili durante l'uso. E' possibile crare comandi personali tramite le "macro vocali". Una base di addestramento di meno di 15 minuti basta al computer per riconoscere la vostra voce. La confezione include una comoda CUFFIA STEREO con MICROFONO. R.H. 486DX2-66 + 8mb. Raccomandato pentium + 16 Mb.

PC CDROM 199.000



GHEMATRIX

Dedicato agli appassionati del gioco del Lotto, che riporta integralmente le teorie Ghematriche degli abbinamenti numero/colore, per cui le previsioni si effettuano sommando numeri appartenenti alle stesse fasce di colore; inoltre la teoria "Numeri in divenire" una ulteriore evoluzione del filone Ghematrico ed i preziosi suggerimenti angelici con i numeri piu' importanti per ogni mese su ognuna delle Ruote Italiane. Infine la teoria dei numeri Simpatici delle Lune, con tutti i relativi abbinamenti settimanali all'interno dei quali tentare gli ambi. Un sofisticato mezzo di monitoraggio per non perdere mai di vista l'obiettivo della Fortuna! R.H. 486DX + 8MB.PC CDROM 99.000

LOTTO MAGIC NEW

Uno strumento di previsione strepitosamente potente. Lo garantiscono i risultati del 1995 (42 ambi secchi, 4 terni ed una quaterna) e la costanza nel dare sicuri riferimenti sul capogioco. Lotto Magic fornisce per ogni settimana una previsione di circa 10 numeri per ogni Stazione o Ruota, l'indicazione di un Capogioco o Governatore di Estrazione, un prezioso suggerimento o Frase numerica cabalistica, il Teorema, ovvero un quadrato ciclometrico di 9 numeri, ogni mese per ogni ruota che anticipa i numeri a venire, la Previsione bi-settimanale del Giro composta da un capogioco con 6 numeri fissi destinata a prodursi nel giro di 4 o 5 colpi, le Somme e le Distanze tra gli ambi. Possibilita' di effettuare l'aggiornamento bi-settimanale delle estrazioni. R.H. 486DX2-66 + 8 Mb.

PC CDROM 99.000

PATENTE 2000

Un prodotto studiato per chiunque abbia la necessita' di imparare le regole della strada tramite il sistema dei quiz e della ricerca ipertestuale su argomenti precisi. Molto indicato quindi nella didattica sia nelle scuole che per tutte le persone che devono affrontare l'esame per la patente di guida. Attraverso un colloquio interattivo col computer, l'utente puo' confrontarsi con l'intera materia verificando progressivamente il suo grado di conoscenza. Il programma e' aggiornato alle ultime modifiche legislative che hanno adeguato i test per il conseguimento della patente di guida alle normative U.E. Ricco di suoni, filmati ed animazioni rendono il prodotto di gradevole utilizzo. Completamente in ITALIANO. R.H. 486DX2-66, 8 Mb ram, lettore CD.

PC CDROM 99.000

PERSONAL COMPUTER
PREZZI BOMBA!!!
RICHIEDI SUBITO IL TUO PREVENTIVO PERSONALIZZATO
PAGAMENTI RATEALI

SI! DESIDERO SAPERE TUTTO SUI VOSTRI PRODOTTI TGM 5/97

Inviatemi pertanto GRATUITAMENTE e SENZA alcun impegno di acquisto da parte mia il vostro listino completo.
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____indirizzo_____
CAP_____CITTA'_____Prov._____TELEFONO_____
Possiedo: ___Personal Computer __Console
Configurazione del mio PC Console Marca e Modello
_____ _____
_____
_____ __ Sono interessato all'acquisto di un nuovo PC
__ Sono interessato all'upgrade del mio PC da ____(processore) a _____(processore)
__ Sono interessato a ricevere maggiori informazioni sui seguenti accessori:_____
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

NEGOZIO A PARMA: VIA SAVANI, 14 orario 9:30 /13 -15/19:30 - chiuso giovedi' pomeriggio

A LOOK IN THE FUTURE

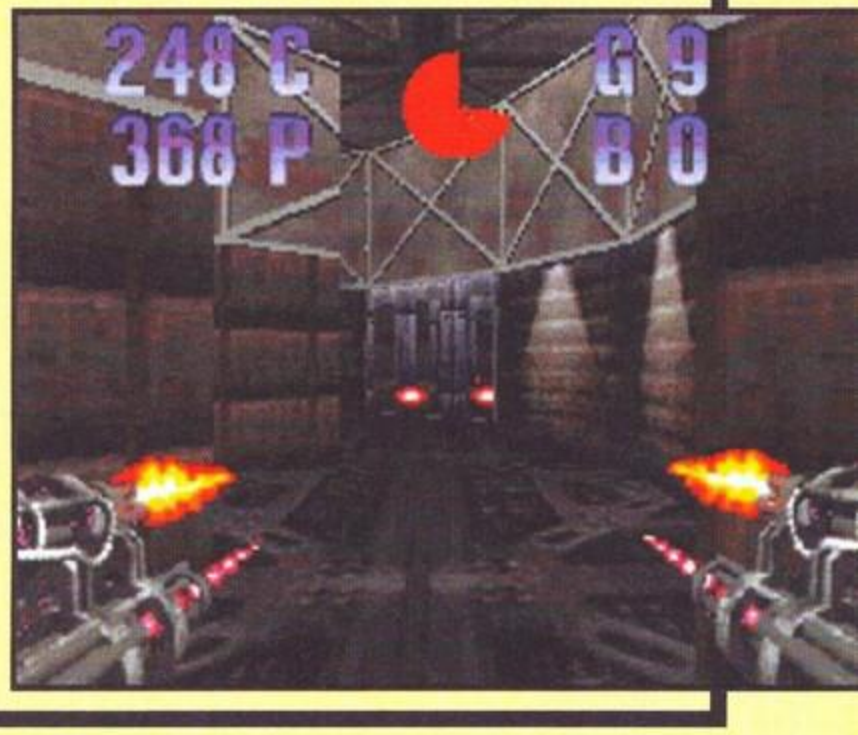
CHE SIA LA VOLTA BUONA?

Si è finalmente compiuto l'evento che stavate aspettando con il fiato sospeso (non per niente ci sono stati dei morti asfissiati negli ultimi mesi): sia Amytech che i diritti sulla tecnologia sono stati acquistati! Sorpresa delle sorprese, però, la fortunata non è Quikpak ma l'americana Gateway 2000, produttrice di PC assemblati di fascia Pentium. La cifra pagata è ancora coperta dal segreto giudiziario (sapete com'è, si tratta di liquidare un fallimento), ma di sicuro c'è che i diritti sul marchio Commodore sono rimasti fuori. Nata nel 1985, G2000 è una specie di "boss" della vendita diretta di compatibili con rappresentanze un po' dappertutto, 9000 dipendenti e un fatturato che nei primi nove mesi del 1996 ha toccato i 3 bilioni e mezzo di dollari. L'intera operazione è stata condotta molto rapidamente, cosicché anche chi seguiva con interesse le vicende è stato preso un po' in controtempo. Questi sono i loro piani per l'immediato futuro: Amiga Technologies cambia nome diventando Amiga International (già avvenuto, vi basterà dare un'occhiata sul loro sito), alla sua guida resta Petro Tyschtschenko e, soprattutto, la compagnia resta operativamente autonoma. L'obiettivo primario è rimettere in sesto la rete di vendita, senza basarsi solo su quella diretta come G2000 fa per i PC. Gli Amiga prodotti saranno ovviamente il 1200 e il 4000, nelle stesse configurazioni attualmente disponibili ma a un prezzo, almeno per il 1200, di poco superiore al milione (tagliato del 30%). Lo stesso Petro ammette la scarsa competitività della configurazione base attuale, ma almeno con una riduzione di mezzo milione si resta sotto i PC entry-level anche acquistando un disco fisso più capiente e un'acceleratrice. L'obiettivo finale è intorno alle 700.000 Lire per il 1200, non certo raggiungibile in tempi brevi. La tecnologia verrà portata avanti così com'è, senza tentare integrazioni innovative come il chimerico set-top box di VISCorp.

Le reazioni degli attori della scena sono più che positive: Quikpak, battuta sul filo di lana, spera comunque che la forza economica degli americani rivitalizzi il mercato. Phase 5, dall'alto della sua lunga esperienza, annuncia che non si sente minacciata sul fronte dell'A\box ma spera di poter tornare a lavorare di comune accordo con Amiga International, come prima dell'avvento di ESCOM, il cui fallimento bloccò tutto. Anche gli altri sviluppatori di software e hardware sono favorevoli, mentre quelli più cauti paradossalmente sono proprio gli utenti: troppe delusioni, anche recenti, hanno indotto tutti ad andarci con i "piedi di piombo". Noi avevamo pensato di fare un vero e proprio special, ma alla fine preferiamo darvi semplicemente appuntamento tra un mesetto, sperando di avere qualcosa di concreto da commentare.

LA VERSIONE COMICA DI NEMAC

Sull'onda del successo di Capital Punishment, i Clickboom e Pxl Computer si stanno allargando in fretta. Già vi abbiamo detto della conversione di Myst, e dall'inizio del mese questi canadesi distribuiscono pure Nemac IV - The Director's Cut, ovvero tutto quello che non ci stava nei dischetti originali dello shoot'em up targato Zentek. Come nel caso di Trapped CD, le migliorie sono essenzialmente grafiche, consistenti in oltre 15 minuti di intro in 3D e sequenze tra i livelli, che a loro volta sono una quarantina. Il CD-ROM in sé contiene 400 megabyte di dati. Buone notizie per il mercato, dunque: se tutto questo non è un fuoco di paglia, una nuova software house si sta affiancando alla vitalissima Vulcan.

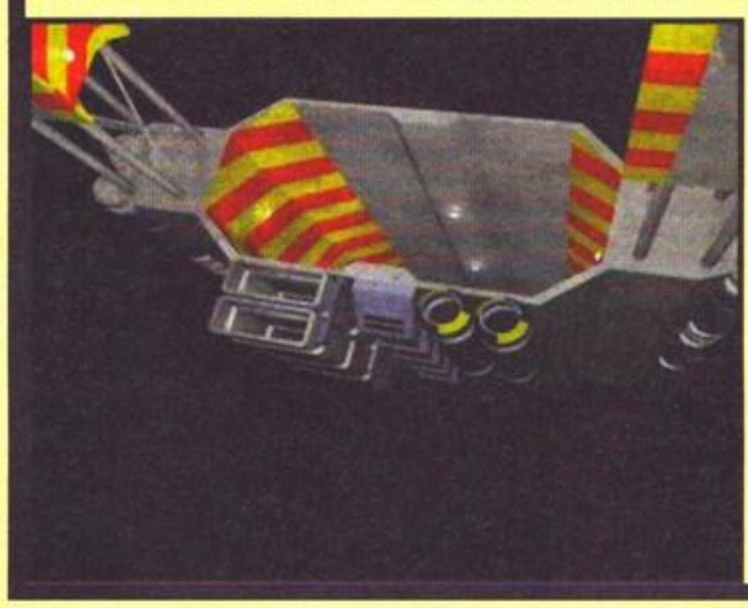


NOVITA' DALLA ASIMWARE

Qualcuno di voi ha provato ad acquistare Evil's Doom? Se sì, è stato facile? In effetti la distribuzione del gioco della Olympia ha subito un bel ritardo, ma dall'inizio di questo mese dovrebbe finalmente essere disponibile (il condizionale è d'obbligo quando ti rispondono "We are actually about to ship the game", cioè "Stiamo proprio per iniziare a distribuirlo"). La Asimware rilascia intanto un altro paio di programmi: la versione 3.8 del loro AsimCDFS e quella 1.25 di MasterISO. Entrambe aggiungono nuovi dispositivi alla lista di quelli compatibili, oltre a migliorie per quanto riguarda le localizzazioni straniere. Questa volta tocca al masterizzatore Philips CDD-2600 e a vari lettori CD, tra cui il più diffuso è il Pioneer 12x. Entrambi gli aggiornamenti sono disponibili gratuitamente dal sito FTP della Asimware per gli utenti registrati, scaricabili fornendo il proprio numero di registrazione.

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA...

Era da un po' che non visitavate quel pianetino dopo Giove, terza luna a sinistra... Bene, tra qualche tempo grazie alla Digital Arts (anche se la loro distribuzione non è ancora ufficiale) potrete rifarci un salto e vedere cos'è cambiato. Explorer 2260 è un divertente giochillo di esplorazione spaziale senza uno scopo preciso, ma con una serie di missioni completando le quali salirete i ranghi dell'esercito stellare (nel quale si entra all'inizio del gioco). Ci saranno oltre 100 astronavi, buona parte di esse con cockpit ed equipaggio personalizzato. Per spostarsi rapidamente nel cosmo verrà implementata una gestione rivoluzionaria del classico salto nell'iperspazio. Le missioni non saranno solo del tipo "vai, prendi e torna", ma anche a carattere diplomatico o con scopi particolari. Gli insuccessi, ovviamente, rallenteranno la vostra carriera.



Per avventurarvi alla scoperta dello spazio vi servirà un 1200 o un 4000, ed è probabile il supporto delle schede grafiche. Il gioco occuperà una ventina di mega sull'hard disk. E ora via, dove nessun uomo è mai giunto prima... (Questa la rimetto come sottotitolo quando facciamo la recensione)

LA SUCCESSIONE INFINITA

Il primo Speris Legacy è uscito grazie ai Team 17, ma la casa di Martyn Brown ha annunciato che Worms TDC è stato il loro ultimo gioco per Amiga. Cosa possono fare i Binary Emotions, che vorrebbero produrre il seguito di Speris Legacy? Rinunciare? Giammai, tanto è vero che il design di SL2 è finito da un po' e i coder lo stanno programmando. Le zone del gioco saranno più piccole, ma con un numero maggiore di singole locazioni da visitare (visto che nel primo si tendeva a perdersi); ci saranno poi nuove armi e alcuni sotto-giochi tra cui dei puzzle. I personaggi come Cho avranno dei veri e propri schermi di status come nei giochi di ruolo e potranno combattere in due modi, dei quali però non si sa ancora molto: strategico e arcade. Il gioco uscirà anche in italiano per Amiga ECS, AGA con riconoscimento automatico dell'hardware e, udite udite, PC.

AMMAZZACERVELLI

Proprio vicino alla chiusura del numero abbiamo dato un'occhiata alla demo di Brain Killer (in italiano suona proprio male), un nuovo shoot'em up tridimensionale dei Virtual Madness. Se avete giocato Testament avrete presente il feeling dell'ambientazione, una specie di dungeon texturizzato. Il primo livello visionabile di BK è veramente grosso, con nemici umani digitalizzati e animati (male) che escono dall'oscurità (e dalle pareti...) per farci saltare le cervella (appunto). Ogni livello dei 15 previsti è una missione, risolvibile risolvendo alcuni enigmi come le locazioni apparentemente inaccessibili. Oltre ai pugni e calci del giocatore, anch'essi digitalizzati, le armi includono pistole, mitragliatrici, bombe a mano e altro. Il motore grafico non sembra dei migliori, se confrontato ad esempio con quello di Trapped 2, ma il gioco è previsto per agosto 1997 e ci sarà tempo di migliorarlo. Speriamo venga implementata un po' d'interazione, che nella demo manca. Le richieste attuali sono un'Amiga AGA con 68020 e relativa fast RAM, ed è previsto il supporto per Graffiti e CybergraphX.

SCATENA IL DINAMITARDO CHE E' IN TE!

Di Blitz Bombers se ne parla ormai da una vita, ma nessuno fino a oggi è riuscito metterci sopra le mani. Ora sembra che i programmatori (i Red When Excited), si siano decisi a rilasciare in tempi brevi il loro clone di Bomberman, fantastico giochino convertito ufficialmente su Amiga diversi anni fa con il nome di Dynablaster. Fra le caratteristiche eccellenti di BB troveremo la possibilità di giocare fino in otto contemporaneamente tramite collegamento seriale, ben 80 livelli di gioco, cinque sottogiochi, 32 power-up, una valanga di armi e chissà cos'altro.
Si parla anche di un misterioso modo SuperBomberScope, che dovrebbe permettere di estendere l'area di gioco con qualche modalità stile cinemascope. Se tutto va bene dovremmo riuscire a recensirlo per il numero estivo.

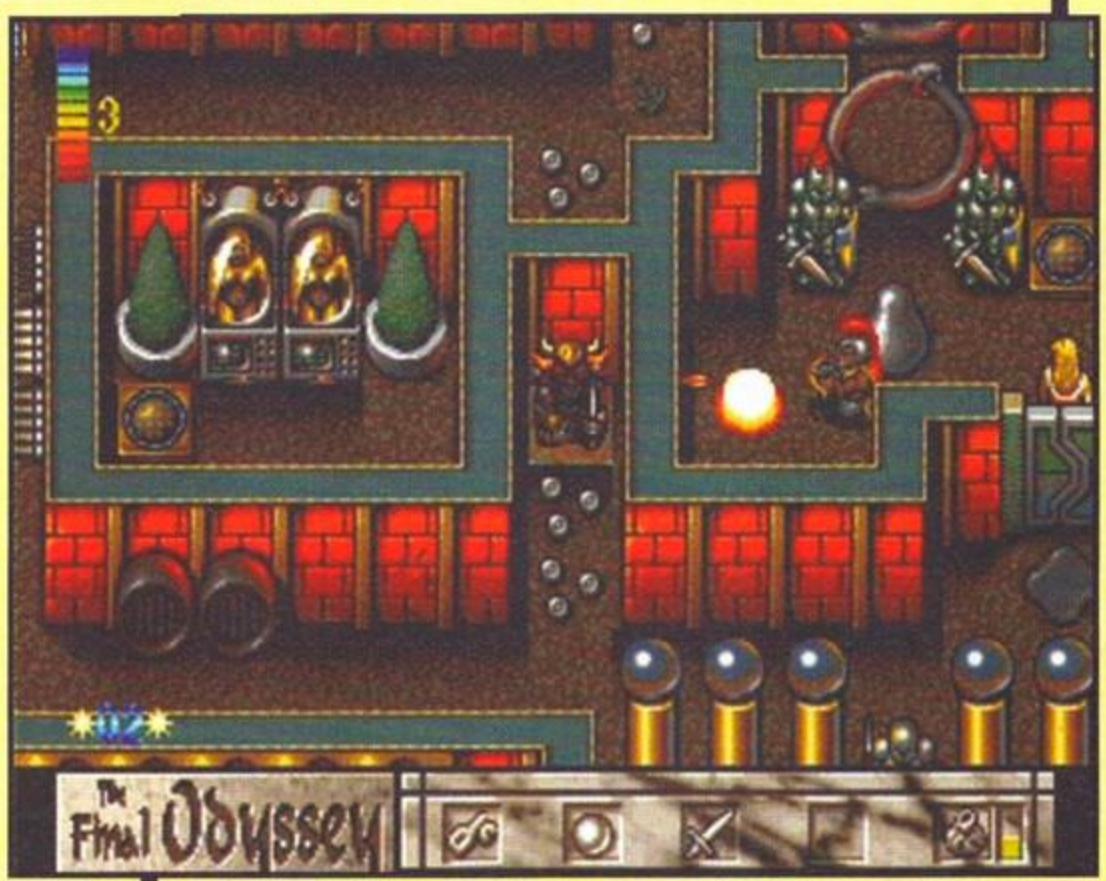
GIOCHI DI RUOLO RULEZ

Un bel giochino di cui dovrebbe uscire la versione completa entro brevissimo è Kargon, specie di scontro uomo-contro-uomo tra un massimo di quattro maghi nei dungeon di un ipotetico mondo fantasy. Ognuno dei partecipanti ha le sue armi e magie, e dovrà cercare di trovare gli altri e farli fuori. I problemi non sono però costituiti dai soli avversari umani, dato che i cunicoli sono anche la casa delle peggiori creature della zona. Dalle schermate che abbiamo visto il gioco non impressiona granché: sembra più "carino" che sanguinolento. La Epic prevede di rilasciare il titolo in maggio.

WARCRAFT II SU AMIGA

Dopo l'evento Quake e il porting ufficiale di Myst, sembra che stia per aggiungersi alla lista delle conversioni da PC un'altra chicca: Warcraft II. Il programmatore tedesco Peter de Boer sta infatti alacremente lavorando alla conversione di questo capolavoro prodotto dalla Blizzard, che tanto successo ha riscosso nel mondo dei "compatibili". Il gioco girerà su tutti i modelli di Amiga e sarà inizialmente disponibile solo in versione ECS. Questa scelta è forzata dal fatto che il povero Peter non dispone di una macchina AGA e nemmeno del denaro sufficiente per acquistarla. Nel caso il gioco vendesse bene (la Blizzard ha già dato l'ok, a patto però che il gioco venga rilasciato come shareware e non come prodotto commerciale), molto probabilmente verrà prodotta anche una versione a 256 colori per A1200 e A4000.
Comunque osservando le immagini e giocando al demo, abbiamo avuto la netta impressione che il lavoro svolto fino a questo momento sia d'indubbia qualità, nonostante i limiti dovuti all'utilizzo dei soli 32 colori del chip-set ECS.

SVELATO L'ENIGMA



No, non voglio sprecare più nemmeno una riga su quel pasticcio di diritti che nacque con il nome di Atrophy e ne passò di cotte e di crude prima di essere accantonato una volta per tutte (almeno per ora). Stavolta si parla del simpatico arcade adventure per Amiga AGA ambientato nel labirinto del Minotauro (di cui parlammo qualche mese addietro), che sembrava in uscita e poi non si è più visto. Sappiate dunque che il titolo è stato rilevato dalla Vulcan, che lo ha rinominato The Final Odyssey (gli inglesi che fanno un errore grammaticale nella loro stessa lingua? Mah, probabilmente le due "y" sono volute) e lo pubblicherà nella serie "Mega". Che differenza c'è con la "Mini"? Semplice, i giochi sono su CD. Anche la Vulcan prende atto che gli amighisti sono cresciuti, dunque: peccato non potervi dire per ora quali siano gli altri requisiti minimi.

BETRAYAL IN

ANTARA

Una storia di Intrighi e Tradimenti

Nel mondo di Antara
si sviluppano intrighi
tra razze e religioni,
in una trama complessa con
personaggi di grande spessore.
C'è di tutto: complotti politici,
società segrete, odi razziali,
eventi magici, rapimenti ed assassini
ma soprattutto c'è un grande
coinvolgimento in un'avventura
di strabiliante qualità!

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom
MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM O COMPATIBILE,
486 DX66 O SUPERIORE,
COMPATIBILE WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
WINDOWS CON DAC,
MOUSE, TASTIERA.

SIERRA®

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

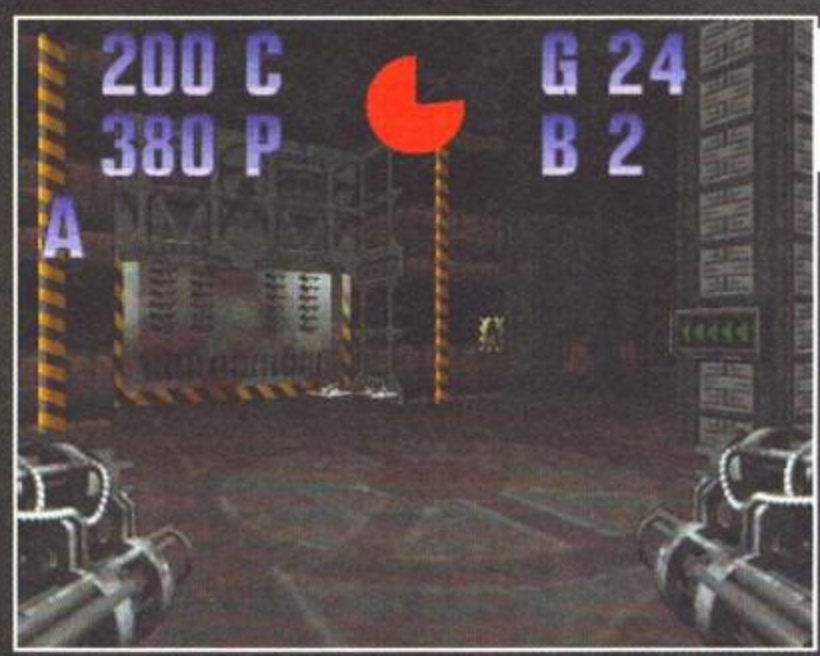
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

E CHE IL CHUNKY SIA CON TE...

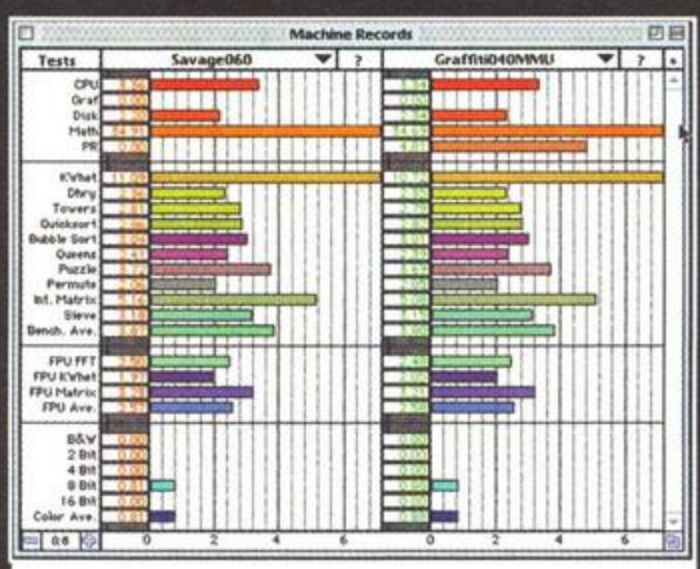
PREVIEW

Che cos'è la Graffiti? A cosa serve? A chi serve? E' giunto il momento della verità...



La versione demo di Nemac 4 non ne ha voluto sapere di partire con la Graffiti. E dire che normalmente non mi mai ha dato problemi...

Una cosa dell'Amiga non mi è mai andata giù: la mancanza di una scheda grafica degna di tale nome per quelli che non dispongano di uno slot Zorro. Tempo fa venne presentata alla fiera di Colonia la versione PCMCIA dell'Impact Vision, una rivoluzionaria scheda in grado di lavorare a 24bit su schermi in 800x600 a una velocità certamente superiore a quella possibile con l'AGA. Il chip-set in questione, infatti, è ormai a dir poco preistorico, sofferente di un'architettura vecchia e pesante.
In particolare le risoluzioni DblPal sono qualcosa d'ignobile, a causa di un refresh-rate al limite del ridicolo. Fra l'altro una delle pecche maggiori dell'architettura Amiga sta proprio nella gestione degli schermi, che vengono elaborati in modalità planare, piuttosto che in quella chunky. Quest'ultima è infatti decisamente più rapida, soprattutto per chi deve lavorare con risoluzioni elevate o con grafiche poligonali.
Purtroppo la scheda PCMCIA di cui parlavo prima non è mai stata portata a termine a causa del fallimento della GVP. A questo punto esistono due soluzioni: o vi comprate uno di quei costosissimi



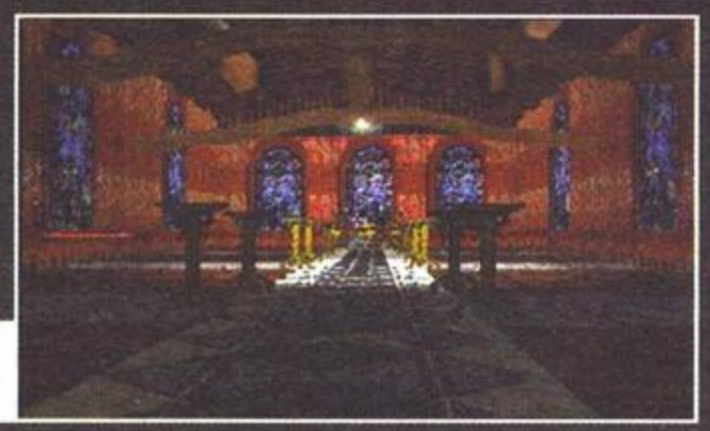
I test effettuati con Speedometer sotto Mac parlano chiaro. L'incremento di velocità rispetto ai normali driver Savage sono nell'ordine dei 0,07 punti. Decisamente poco.

case tower con tanto di Zorro II/III al seguito e ci sbattete dentro una Picasso IV, oppure vi tenete l'AGA. Ma c'è anche un'altra alternativa: la Graffiti.
Nata sotto i migliori auspici, questa scheda ha fatto molto parlare di sé per tantissimi motivi, primo fra tutti quello di essere nativa chunky, per la gioia dei programmatori di giochi 3D e degli emulatori.
Perché proprio emulatori? Beh, è molto semplice: praticamente tutti i computer e le console si basano sul chunky pixel, che su Amiga deve essere "emulato" utilizzando una qualche routine di conversione chunky2planar, che certamente non mancherà di far sentire il suo peso alla povera CPU.
Detto questo passiamo alla recensione. Bisogna ammettere che la prima impressione non è stata delle più positive: la confezione è quanto di più anonimo ci possa essere e al suo interno trovano posto solo quattro dischetti e uno scatolotto nero, che poi altri non è se non la Graffiti stessa. La scheda, grande circa 11x5 cm, appare di fattura piuttosto artigianale e non riporta nessuna scritta. Sulla parte superiore sono accessibili due jumper, da configurare a seconda del vostro sistema. Normalmente sono settati per l'AGA.
Potrà sembrarvi bizzarro, ma la Graffiti non si collega né alla PCMCIA, né alla porta d'espansione (cosa fra l'altro piuttosto improponibile), bensì sull'uscita video RGB. La scheda, infatti, è compatibile con tutta la serie Amiga (A1000 compreso!), senza limitazioni di sorta. E' quindi semplice rendersi conto che i primi ad avvantaggiarsi di questa tecnologia saranno i possessori di vecchi chip-set, che

Ed ecco la scheda! Notare che la nostra versione non riportava nessuna serigrafia...

finalmente potranno godersi i tanto agognati 256 colori. L'unica limitazione rimane nella palette, ristretta a soli 18 bit (262.144 colori).
Purtroppo, una volta eseguito, il boot ho subito riscontrato qualche anomalia nel display video. Lo schermo infatti appare sfocato e le sottili righe nere verticali, dovute all'utilizzo del modo DblPal, solcano lo schermo in maniera fin troppo evidente. Il problema è comunque risolvibile tagliando il segnale C1 presente sul Pin 15 della porta RGB. Rimane però l'inconveniente legato alla scarsa definizione del video, probabilmente dovuto all'utilizzo dell'adattatore VGA (inevitabile se utilizzate un monitor multisync).
Tre dei quattro dischetti allegati contengono il demo di Nemac IV, il famoso clone di Doom uscito qualche tempo fa. Il dimostrativo però, che supporta direttamente la Graffiti in risoluzione 640x256, non ne ha voluto sapere di partire con la scheda.
Nell'ultimo disco invece trovano posto i driver grafici per Shapeshifter, un viewer di IFF, e un demo (TestBild) che non sono riuscito a far partire a causa di un errore di checksum. Il viewer è praticamente utile solo per chi dispone dell'ECS e, inoltre, non è programmato un granché bene (dà spesso "deadend" fortunatamente intercettati da MCP). Non è previsto il supporto per GIF e JPEG, il che è abbastanza grave.
Del tanto decantato player AVI non v'è traccia, mentre su Aminet è possibile recuperare un player di FLI (formato ormai dimenticato dai più). Sempre su Aminet ho trovato qualche demo in grado di supportare la scheda: The Gate, programmato dagli Artwork, è sicuramente rappresentativo delle potenzialità della Graffiti, anche se rispetto a uno 060 non si notano grosse differenze. Meno impressionanti un dimostrativo Voxel e un paio di routine gouraud che ormai non dicono più nulla.
I driver per l'emulatore Mac di Christian Bauer sono disponibili in diverse versioni, ottimizzate a seconda del processore montato nel vostro computer. Alcuni sono stati pensati per ottenere la maggior velocità possibile a discapito del frame-rate. Nonostante quello che afferma il manuale (rigorosamente in tedesco), chi dispone di uno 060 può benissimo usufruire dei driver ottimizzati per 040 con MMU.
Dalle numerose prove effettuate con Speedometer e con diversi giochi (Doom in primis), è risultato che la Graffiti se la cava leggermente meglio dei più veloci driver disponibili per lo 060, i Savage. Peggiorano invece impercettibilmente le prestazioni generali.
Sempre tornando in tema di giochi, non si può fare a meno di citare Trapped e in particolare il suo successore: anche in questo caso l'incremento di velocità rispetto a uno 060 liscio si nota poco, mentre stranamente le texture appaiono più colorate e definite. Comincio a sospettare che la versione AGA viaggi a 128 colori piuttosto che a 256.
In definitiva, si ha come l'impressione di trovarsi di fronte a un progetto piuttosto incompleto. La Graffiti parte da un ottimo presupposto, quello di dare all'Amiga un display chunky a 256 colori veloce e in grado di spostare dati al limite massimo concesso dal bus video. Purtroppo il software non sembra all'altezza. Manca un player di animazioni in formato ANIM, AVI e Quicktime, per non parlare di un viewer in grado di visualizzare formati ormai comunissimi come il GIF o il JPEG.
Certo, chi dispone di una CPU dallo 030 in giù può anche incominciare a farci un pensierino (sempre che utilizziate spesso Shapeshifter), dato che sicuramente la Graffiti da maggior soddisfazione sui processori più lenti, dove le routine c2p più di tanto non possono fare. I possessori di 040 e 060 invece possono pure mettersi l'animo in pace: non ne vale proprio la pena.
Certo che se uscisse del software nuovo e magari un driver per il Workbench le cose potrebbero cambiare, ma molto probabilmente sarebbe il caso di tirar fuori una nuova versione della scheda, in grado di lavorare anche a 31KHz e magari dotata di una RAM propria ad alta velocità.

Mirko "TMB" Marangon



La grafica di Trapped 2 sembra avvantaggiarsi della Graffiti, soprattutto per le texture.

FUORI PISTA

In regalo una maglietta!

... fuori di testa!!!

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4x4: Hammer, Jeep Wrangler, Land Rover, Defender 90, Chevy 271. Corri nel deserto, sulla neve, sullo sterrato, e guardati correre da 9 angolazioni diverse. Puoi dividere lo schermo e giocare testa a testa e in multiplayer.

TEST DRIVE: OLTRE 1.000.000 DI COPIE VENDUTE IN EUROPA.

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

MANUALE IN ITALIANO

TEST DRIVE OFF-ROAD

CD.Rom

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: 486-66 Mhz (PENTIUM 90 RACCOMANDATO), 8 Mb RAM (16 Mb RACCOMANDATI), LETTORE CD.Rom 2X, TUTTE LE MAGGIORI SCHEDE GRAFICHE, TASTIERA E MOUSE.
ACCESSORI RACCOMANDATI: VOLANTE E PEDALIERA PER4MER.

Il massimo con PER4MER

£ 89.900

EIDOS INTERACTIVE

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

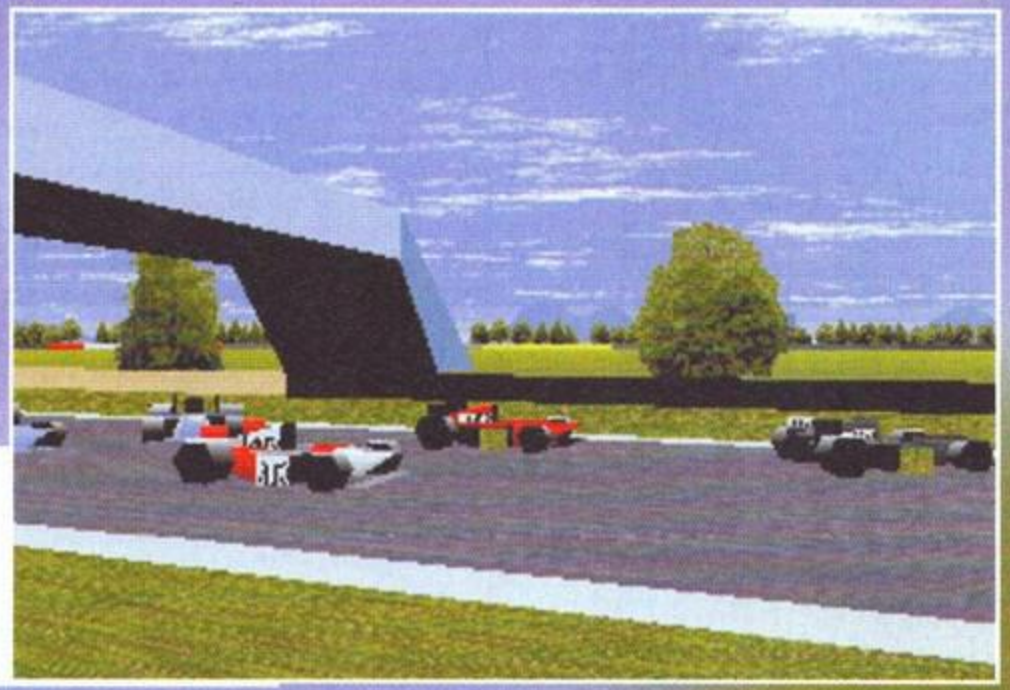
LEADER

UNA FORMULA DELL'ALTRO MONDO

PREVIEW

La fulminea apparizione su Aminet di Alien F1 è bastata a scuotere tutti gli utenti. Dov'è andato a finire l'archivio? Lo chiediamo direttamente al programmatore!

Passiamo sotto un ponte addobbato dallo striscione e il cofano del bolide, debitamente lucidato in un raptus maniacale "alla Schumacher", lo riflette in tempo reale!



E' la griglia di partenza? E' un rettilineo concitato? E chi se lo ricorda? E' tutto molto bello e questo basta!

Di acqua sotto i ponti dall'ultimo simulatore di Formula I su Amiga ne è passata veramente tanta, e non ditemi che obbrobri come Leading Lap (era meglio perfino il primo Hard Drivin'!) si possono prendere in considerazione. E che ti combina, di punto in bianco, un baldo coder armato solo di tanta abilità e del suo fido comp? Buona parte di voi lo saprà già, cosa combina: un gioiellino di programmazione con texture e riflessi in tempo reale, uploadato su Aminet in una buia sera d'inverno (non è vero, però così fa più effetto). I newsgroup si animano, le mailing list s'intasano... Ma il file incriminato sparisce! Fortunatamente l'archivio è già sano e salvo sui nostri hard disk, ma la cosa merita un approfondimento e la possente macchina editoriale di TGM si mette in moto. Un paio di telefonate dopo stiamo facendo quattro chiacchiere con Paolo Cattani, l'autore, per sapere un po' cosa bolle in pentola. Neanche lui sa spiegarsi bene il motivo del ritiro, probabilmente richiesto dalla software house che pubblicherà il gioco, come vi riferirò tra poco.

La prima cosa che ci interessa sapere è il motivo del nome, di per sé non insolito, ma che lo diventa se teniamo presente che qui, gli alieni, non c'entrano proprio per nulla. "Sono io l'alieno!", ci spiega Paolo. "E' un soprannome che mi porto dietro dalla notte dei tempi e (almeno nella demo) ho pensato che non era necessario sforzarsi più di tanto per trovarne uno attraente". La cosa non c'entra putroppo nulla con la sua dichiarazione in un file informativo, contenuto nell'archivio stesso, riguardo alla possibilità di convertire giochi come X-Wing usando lo stesso motore tridimensionale. Speravamo che le software house, letta la nota, avessero discusso anche questa prospettiva, ma in realtà i costi dei diritti sui nomi sono una barriera insormontabile. Quali sono queste software house, precisamente? "Beh, inizialmente mi ha contattato la Vulcan, con la quale però non si è andati oltre uno scambio di informazioni. Poi se ne sono fatti sentire altri, e attualmente sono in contatto con Epic e Titan Computer (arrivata da poco ma già fattasi notare per Brain Killer). "Fosse per loro, il gioco dovrebbe essere completato entro la fine dell'estate e pubblicato in autunno, ma in questo caso non potrei metterci tutto quello che ho in mente". Cosa il programmatore stia pensando di fare è presto detto: 22 macchine in pista, un sacco di circuiti e il supporto per il joystick analogico. Si potrebbe pensare al multiplayer, ma verrà incluso solo se ci sarà tempo di ottimizzare il codice. A proposito di codice, che cosa userà mai il nostro Paolo per ottenere questi risultati? "Niente di particolare. Inizialmente scrivevo in C per far girare il gioco sugli Amiga 500 (!), ora lavoro in assembly e mi aiuto con DevPac. Per la grafica tridimensionale uso un vecchio modellatore della Aegis, mentre per la bitmap mi basta Personal Paint".

Peccato che lo spazio volga già al termine, perciò ci fermiamo qui con i tecnicismi e vediamo un po' cosa aspettarci di bello dopo l'uscita del gioco. Prima di tutto un editor di tracciati e macchine, così i giocatori potranno farsi in casa quella nomenclatura "ufficiale" del campionato mondiale che la Epic, per ovvi motivi di copyright, non potrà includere nel gioco. La stessa Epic potrebbe poi sfruttare il canale PD per mettere in circolazione i livelli degli utenti.

Mah, penso proprio che per gli amighisti un canale valga l'altro pur di giocarsi, dopo tanto tempo, un bel simulatore di F1. Appuntamento tra qualche mese, dunque, nella speranza che i motori rombino già in autunno.

Alessandro La Spada

C'è appena stato un incidente sul rettilineo, e le macchine del comp sono fortunatamente abbastanza intelligenti da evitare i due protagonisti.

Ci sono le solite due Williams in testa al gran premio, ma l'attenzione è attratta da qualcos'altro: cosa sarà quell'X-Wing parcheggiato sulla sinistra?

Wheels on fire

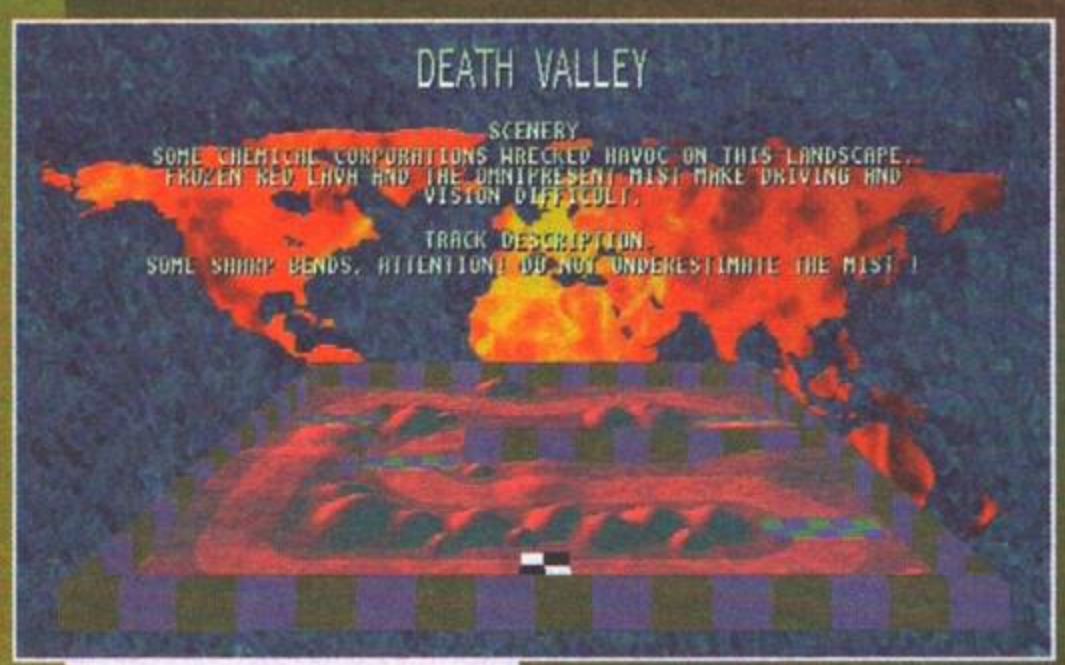
Questi giochi in 3D mi hanno stufato, non li recensisco più. Come sarebbe: "Maggio: c'è solo un arcade in Voxel"?! Uhm, ovviamente scherzavo...

Attenzione alle false partenze, alla terza rischiate di essere espulsi dalla gara.

Ebbene sì, gente, questo mese per quanto riguarda i prodotto finiti si tira la cinghia, dato che le recenti novità sul futuro di Amiga hanno rallentato tutti i lavori in corso. Nemmeno la prolificissima Vulcan ha pubblicato niente, limitandosi a una nuova demo di Genetic Species. Sembra che i vari sviluppatori abbiano preso coscienza di colpo che la base di Amiga espansi e/o upgradati è più ampia di quanto pensavano, e tutti i giochi vengono annunciati per il periodo estivo con richiesta di 030 e fast RAM. Almeno la scheda video per ora ve la risparmiano, però il nostro TMB dimostra su questo stesso numero che se pure ci fosse non è che i programmi se ne avrebbero a male. I coder si sono "svegliati", lavorano sodo e i risultati si vedranno. Wheels on Fire è un gioco di corse che non esce più di tanto dalla questa categoria, basandosi su un motore Voxel che, pur non essendo avido di risorse, gira al meglio solo con un po' di potenza in più.

Come potevate supporre l'obiettivo è vincere il campionato di automobilismo, che almeno stavolta non c'entra niente con la Formula 1. Piste e tracciati si rifanno al concept di Extreme Racing, differenze grafiche a parte: abbastanza corte e aggrovigliate su se stesse, con la possibilità di fare "scampagnate" senza troppi limiti fuori dal circuito e di cozzare ripetutamente contro gli avversari.

C'è un tale livello di realismo che la tattica migliore



Una delle schermate introduttive alle varie piste. Attenzione che la piantina in basso non è "scolorita" casualmente: è coperta dalla nebbia!

Siamo sulla griglia di partenza: l'adrenalina scorre a fiumi e i motori rombano furiosamente... Avrò fatto benzina?

Questa è la schermata del meccanico. Nella parte bassa ci sono le condizioni del veicolo, per fortuna perfette, mentre più in alto potete consultare il listino con relativi dati.

In una delle piste vi è addirittura una rampa. Peccato che la nostra macchina non sia molto sensibile ai salti e alle cunette...

RUOTE BRUCIANTI, LAME ROTANTI...

Non dimenticate di fare un salto dal meccanico alla fine di ogni gara. Sono quattro le parti della macchina che potete upgradare, ed eccovene un breve sommario:

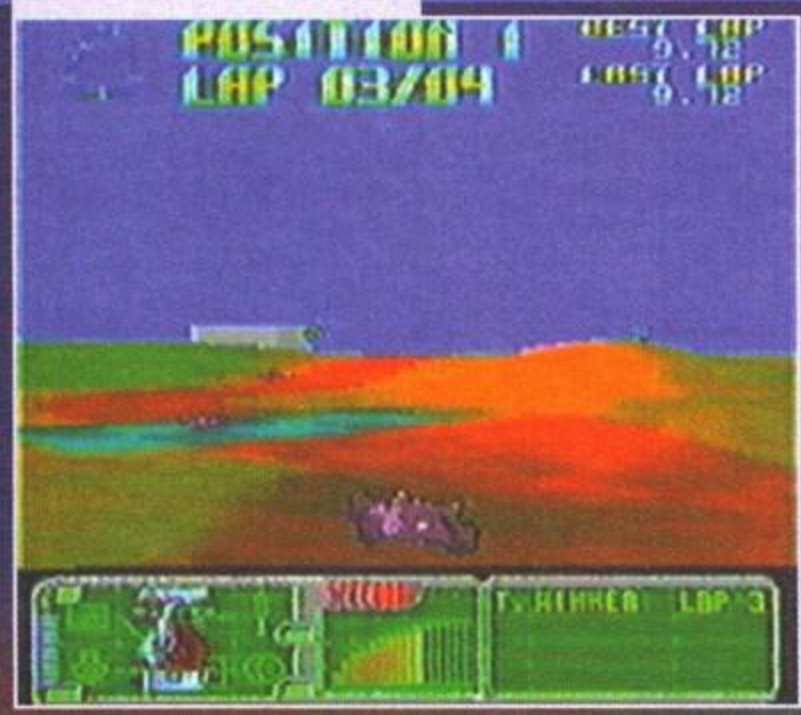
Motore: finchè non migliorate quello iniziale, le rimonte in rettilineo non riescono e vi toccherà fare i miracoli in curva, perché se vi toccano perdete velocità.

Gomme: un componente da cambiare di frequente. Già comprando il modello-base si notano i miglioramenti nella tenuta.

Telaio: la parte da aggiornare più spesso. Se non avete soldi per due cose insieme, scegliete sempre questa.

Sospensioni: le sospensioni non costano molto, e la macchina ritorna subito controllabile ricadendo dai dossi.

Mi dispiace ragazzi, ma per vedere un voxel di quelli seri dovrete aspettare la recensione di Shadow of the Third Moon...



quando si perde velocità è mettersi in mezzo alla pista, così la tamponata rifilataci alle spalle dall'ignaro concorrente in arrivo servirà a ridarci la spinta necessaria. I campionati sono organizzati in divisioni, ognuna con 16 concorrenti, che gareggiano in quattro per volta sulle piste. I primi due si qualificano per il turno successivo, che si corre ancora sulla stessa pista, i rimanenti sono eliminati. Facendo due conti scoprirete che il terzo turno è la finale, al termine della quale... si passa per forza alla pista successiva. Cosa che succede ovviamente in anticipo se venite eliminati in uno dei turni precedenti. Quali sono dunque i vantaggi di riuscire a qualificarsi? Semplice: essendoci premi in denaro e un punteggio variabile associati all'ordine d'arrivo, gli sfortunelli eliminati perdono sia la possibilità di fare altri soldi sia quella di mantenere la posizione nel ranking. Al termine dell'anno agonistico si tirano le somme, si stila la classifica e i migliori salgono di livello.

Il tracciato con la nebbia chimica è terribile! Non si vede davvero niente...

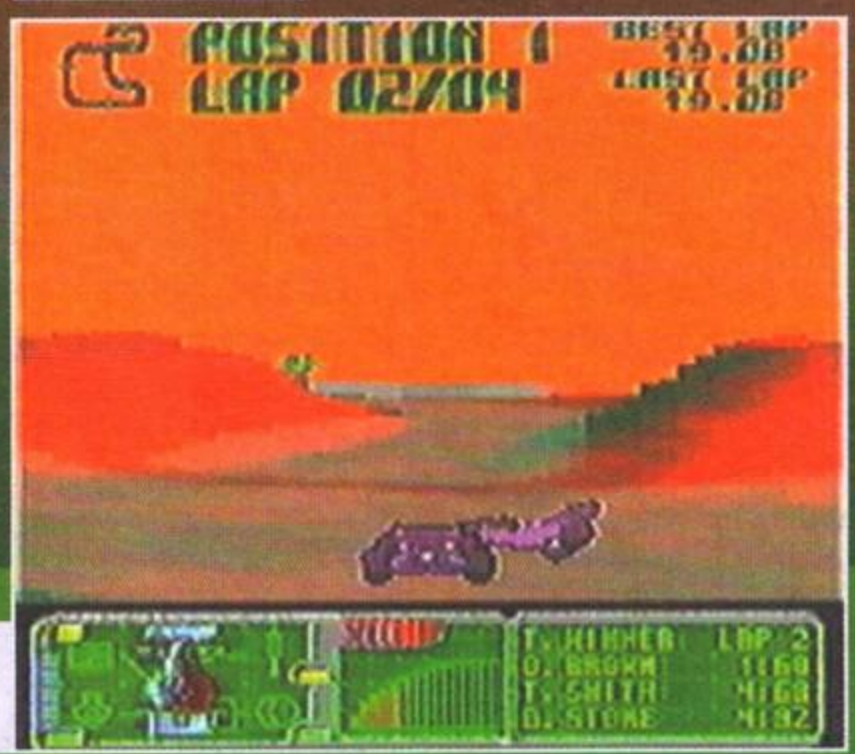
Visto che anche venendo eliminati si passa lo stesso alla gara successiva, potrebbe sembrare che il gioco sia troppo semplice da terminare. Invece no, perché i veicoli sbattono abbastanza spesso tra di loro e contro le barriere di protezione, dunque piano piano si danneggiano. In qualsiasi momento finiate di distruggere le ruote, le sospensioni, il motore o il telaio, il "game over" è ineluttabile. Per evitare la cosa potrete spendere il denaro per upgradare la macchina tra una corsa e l'altra, guadagnando anche in prestazioni. Tenuta di strada, accelerazione... Insomma, avete capito di cosa sto parlando.

Dal menu delle opzioni potete configurare alcuni aspetti, in particolare il livello di difficoltà e il numero di giri. Attenzione soprattutto a quest'ultimo, specie se avete uno stile di guida "campagnolo", dato che mancando uno solo dei checkpoint intermedi il giro di pista non vi verrà riconosciuto e, da primi che eravate, diventerete ultimi (questo a meno che non abbiate doppiato gli avversari, ma i giri durano una ventina di secondi...).

Particolarmente interessante è la competizione internettiana: i Prolixity si sono prontamente adeguati al richiamo della "competizione globale", e hanno messo sulla pagina web del gioco uno spazio apposito per i record degli utenti. Acquistandone una copia i record, se vorrete farglieli avere, compariranno sulla pagina con il vostro alias vicino. Che dite, avrà lo stesso successo dei wall di F1GP2? Mah, dandole un'occhiata si nota un dominio quantomeno sospetto di tali Codeman X e Dan Cooper, oltre al fatto che nelle divisioni più alte il numero dei tempi non è certo elevato. Anche il contatore della pagina è bassino, ma il gioco è appena uscito e non si può mai dire. Potreste decidere tutti di dare un contributo, tanto la pagina è aperta anche agli utenti non registrati (che dispongono quindi solo delle prime piste).

Il supporto futuro per Wheels on Fire include, come d'altronde il lontano parente XTR, un sacco di livelli extra e un editor se quelli esistenti non vi piacessero. Anzi, la cosa mi suggerisce un'idea sulla competizione internettiana: create un livello, contattate i Prolixity e fatelo includere nel gioco. Quando i migliori tempi arrivano sul sito, prendete un alias diverso dal solito e stracciateli tutti, tanto il percorso l'avete fatto voi... Peggio che imbrogliare alla pesca di beneficenza... E io 'sta cosa l'ho pure pensata con attenzione per poterla esporre compiutamente. Ma come si fa ad avere idee del genere?

Alessandro La Spada



Pirata! Ma chi è che ti ha dato la patente? (Per la serie, w la fantasia).

A1200

Questo gioco usa un motore più adatto alle simulazioni di volo che ai giochi di corse. Un paio di problemi abbastanza evidenti ci sono, primo tra tutti quello che le macchine in pista sono solo quattro. Nonostante i tracciati siano brevi sono comunque pochi, inoltre tendono a concentrarsi nella stessa zona del circuito speronandosi a vicenda e, una volta sorpassate su un rettilineo, bisogna solo tenere la macchina in strada per vincere. Sarebbe stato meglio allungare le piste e aumentare i concorrenti. Il secondo problema riguarda la grafica delle automobili, decisamente peggiori di quelle di XTR, e il fatto che (come avevo sospettato in sede di preview) "volano" troppo rispetto al tracciato. Nel capolavoro di Amsel e soci i veicoli erano molto caratterizzati, uno più "fuori di testa" dell'altro, in Wheels c'è una certa uniformità e si sente la mancanza del secondo giocatore. Vabbeh, la sua presenza con conseguente schermo splittato avrebbe appesantito l'ambiente Voxel, e non si può avere proprio tutto dalla vita. Io, personalmente, con Wheels mi ci sono divertito, ma non saprei bene a chi consigliarlo: lo vedo "chiuso" da Extreme Racing. Compratelo se vi piacciono questi giochi.

HARDWARE

Wheels on Fire viene su 5 dischi per Amiga AGA, con almeno 4 megabyte di fast RAM e i canonici 2 di chip. Obbligatoria l'installazione.

Collezione D'AUTORE Cd-Rom

AH-64D LONGBOW
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS™
Secret Weapons of the Luftwaffe™
INDIANA JONES™ and the Fate of Atlantis™
REBEL ASSAULT™ II The Hidden Empire™
REBEL ASSAULT™
DARK FORCES™
TIE FIGHTER™ Collector's
X-WING™ Collector's CD
BIOFORGE™
DAY OF THE TENTACLE™
FADE to BLACK™
FIFA International Soccer
FIFA Soccer 96
MICHAEL JORDAN in Flight™
NBA® Live '95
NBA® Live '96
NHL® Hockey
PGA Tour 96
RUGBY World Cup 1995
FULL THROTTLE™
GOBLINS 3
HI-OCTANE™
INCA II WIRACOCHA

GUARDA CHE GIOCHI!

L. 43 cad.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/f 40069 Zola Predosa (Bo) Tel. 051/6167711 Fax 051/753418 Internet http://www.cto.it

SPORT, AVVENTURA, AZIONE IN EDIZIONE INTEGRALE ECONOMICA
VERSIONE ESCLUSIVA CON MANUALE ELETTRONICO ILLUSTRATO

L. A. BLASTER
The Secret of MONKEY ISLAND™
MONKEY ISLAND 2 - Le Chuck's Revenge™
WING COMMANDER® III Heart of the Tiger™
WOODRUFF and the Schnibble of Azimuth
LITTLE BIG ADVENTURE™
LOST IN TIME DELUXE parte 1 e 2
MAGIC CARPET™
MAGIC CARPET™ 2
ROAD RASH™
SAM & MAX Hit the Road™
SSN-21 Seawolf™
STRIKE COMMANDER™
SYNDICATE Plus™
SYSTEM SHOCK™
THE DIG™
THE LAST DYNASTY
THEME PARK™
TIME COMMANDO™
ULTIMA® VIII Pagan™
U.S. NAVY FIGHTERS™
U.S. NAVY FIGHTER™ Gold
VIRTUAL CHESS™ Platinum
WINGS of GLORY™

CREACTIVE

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle rispettive case produttrici

.500 + iva

VISTO CHE PREZZO?

CTO
gioca con il tuo computer

Collezione D'AUTORE Cd-Rom

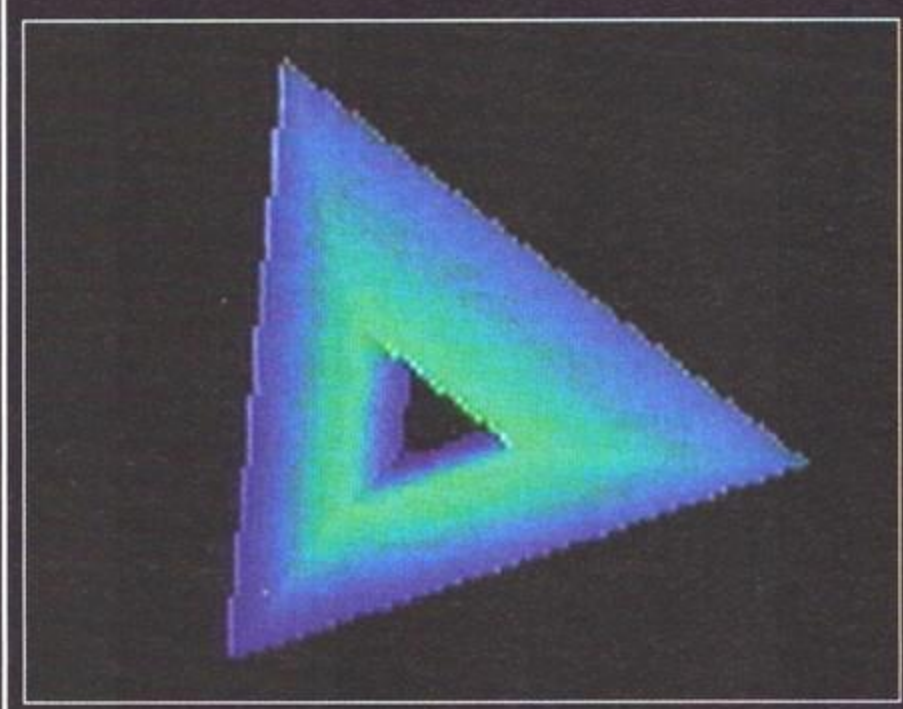
DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI C.T.O.

VALLE D'AOSTA - AOSTA • **FATE VOBIS** Via S.Martin De C. 67 • **IL MULTIMEDIALE** V.Aubert 31 • **VIRTUAL GAMES** Via Lostan 27 • **PIEMONTE - TORINO** • **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V.Tripoli 179b • **AUCHAN** C.so Romania 460 • **AVALON** V.Magenta • **CENTRO EUROCLUB** C.so V.Emanuele 47 • **COMPUTER DISCOUNT** C.so Einaudi 8 - V.Lanzo 15 - Via Casana 46 • **EVOLUZIONE COMPUTER** C.so Francia 11bis • **GRANDE MARVIN** Via Rattazzi 4s • **MARCHISIO** V.Pollenzo 6 • **METRO** Via Veronese 232 • **MONDADORI** C.so Duca degli Abruzzi 1 • **PROTEUS** V.Rattazzi 2 • **QUEEN COMPUTER SHOP** L.go Turati 49 • **SUPERUNION** V.Oulx 14/c - V.Valperga 18 • **TRANSPAN** C.so V.Emanuele 11 • **YOU TOO** Via Rossini 3/e • **CHIALE VOBIS** Via Nazionale 125 ABBADIA A.(TO) • **VIDEO SERVICE** V.le Vittoria 34 ALPIGNANO (TO) • **COMPUTER WORK** c/o Le Fornaci BEINASCO (TO) • **ALEX** Shopville Le Gru V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **EUROMERCATO** V.Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **MEDIA WORLD** Centro Comm. Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **MIRAST** V.Palestro 62 IVREA (TO) • **METRO PREALPI** V.Savona 97 MONCALIERI (TO) • **CONTINENTE** Via Cacciatori 111 NICHELINO (TO) • **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • **VIDEOTEQUE** c/o Centro Comm. Pavone Via Circonvallazione 39 PAVONE C.SE (TO) • **CITTA' MERCATO** C.so Susa 301/307 RIVOLI (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V.Italia 94 SETTIMO T.SE (TO) • **ALESSANDRIA** • **COMPUTER DISCOUNT** Via Lamarmora 45 • **P.C.GOLD** V.Gramsci 49 • **P.C.GOLD** 2 C.so 100 Cannoni 30 • VIPIANA V.Marengo 64 • **COGITO ITALIA** C.so Valentino 196b CASALE M.(AL) • **P.C.GOLD** 3 Via Emilia 374 TORTONA (AL) • **BIELLA** • **CAMELOT** V.le Macallè 15 • **HOBBYLAND** V. Bertodano 1 • **SUPERUNION** V.le Roma 7 • **THE NEXT WORLD** P.zza Duomo • **CUNEO** • **COMPUTER DISCOUNT** C.so IV Novembre 23/a • **ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 • **SUPERUNION** P.zza Europa 9 Galleria S.Carlo • **VIPIANA** C.so Francia 75 • **UNI-EURO** Borgomercato BORGO S.DALMAZZO (CN) • **NOVARA** • **K & G** V. Bergamo 9 • **PENATI** V. Mattei 49 • **VIPIANA** Via Gnifetti 70 • **TECNOBIT** Via Torino 8 ARONA (NO) • **MULTIMEDIA SERVICE** Via Dante 47/79 GOZZANO (NO) • **CERRI** V.Novara 86/88 ROMAGNANO S.(NO) • **VERBANIA INTRA** • **ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 • **TELEMATICA SYSTEM** V.Canna 6 • **VERCELLI** • **CONTINENTE** Viariante Sud 21 • **MEGALO MANIA** V. Ferraris 90 • **UNIEURO** P.le Continente • **VEGA** Via Paggi 66 • **LOMBARDIA - MILANO** • **AVALON** V.Settembrini 20 • **BCS V.** Montegani 11 • **CENTRO EUROCLUB** Via Pergolesi 6 - P.zza Gramsci 10 • **COMPUTER DISCOUNT** 2 Via Costa 33 - 4 P.zza Pr.ssa Clotilde 8 - 5 P.zza Cadorna 13 • **COMPUTER UNION** V.S.Galdino 5 - V.Maestri Campionesi 25 • **ELETTRODATA** V. Capponi 5 • **HOME COMPUTER** V.Menabrea • **LIBRERIA MONDADORI** C.so V.Emanuele • **MARCUCCI** C.so XXII Marzo • **MECCA MUSIC** C.so Genova 22 • **MONDADORI INFORMATICA** C.so P.ta Vittoria 51 • **MONDOGIOCO** V.Lomellina 24 • **PC POINT** V.le Monza 48 • **PC TRE** C.Comm.Bonola V.Quarenghi 23 • **PER GIOCO** Via S.Prospero 1 - Via Aldrovandi • **RICORDI** Gall.V. Emanuele • **RIVOLA** V.Vitruvio 43 • **SOFTWARE UNIVERSE** V. Lorenteggio 22 • **SWEETWARE** C.so Garibaldi 16 • **TC CENTRO** L.go Corsia Servi 11 • **TV BARBIERI** C.so S.Gottardo 36 • **VIRGIN** P.zza Duomo 8 • **VIRTUAL GAMES** Via Pascoli 56 • **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 - V.Marghera 37 • **EUROMERCATO** V.le Milanofiori ASSAGO (MI) • **STARGATE** c/o Master Via Matteotti 6 BAREGGIO (MI) • **IPER** Via Italia 197 BUSNAGO (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 208 KM 2 CARUGATE (MI) • **VOBIS** P.le Gabetti Centro Comm.L'agorà CASSANO D. (MI) • **COMPUTER UNION** Via Milano 42 CESANO B. (MI) • **PENATI** V.le Isonzo 29 CESANO B. (MI) • **MICRONIX** V.le Romagna CINISELLO B.MO (MI) • **PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI) • **MICRONIX** V.le Italia 23/25 CORSICO (MI) • **STARGATE** c/o Expert Via Galvani 4 CORSICO (MI) • **GLOBAL GAME** C.so Magenta 77/a LEGANO (MI) • **MEDASTORE INFOTECA** V.Saronnese 16 LEGNANO (MI) • **AL RISPARMIO** Via Turati 43 LIMBIATE (MI) • **CI e BI** Via Rossa 8 LODI (MI) • **TUTTO SOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • **PC DUE** V. Borgazzi 30e MONZA (MI) • **PER GIOCO** Via Cairoli 5 MONZA (MI) • **PREMIERE** Via Pennati 17 MONZA (MI) • **SERDATA** c/o Gran Casa Via Caneva NERVIANO (MI) • **IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE M.SE (MI) • **STARGATE** c/o Master SS Vigevanese km 21.5 OZZERO (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 44 PADERNO D.(MI) • **BIT LINE** Via Corridoni 35 RHO (MI) • **GLOBAL COMPUTER** Via Magenta 35 RHO (MI) • **IPER** Centro Comm. Fiordaliso ROZZANO (MI) • **MEDIA WORLD** Centro Comm. Fiordaliso ROZZANO (MI) • **VIDEOTEQUE** c/o Iper Fiordaliso Via Curiel 25 ROZZANO (MI) • **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S.DONATO M.SE (MI) • **CENTRO COMM. PIACENZA NORD** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • **COMPUTER HOUSE** Via Morandi SEGRATE (MI) • **GIOCACOMPUTER** V. Cadore 253 SEREGNO (MI) • **EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S.G. (MI) • **VOBIS** Via Fiume 4 SESTO S.G.(MI) • **VIDEOLINE** C.so Marconi 5 SEVESO (MI) • **IL GIGANTE** Centro Comm. Via Vecellio VILLASANTA (MI) • **KING GAME'S** Via Rota 18a VIMERCATE (MI) • **PROXIMA** V.Padana Sup.292 VIMODRONE (MI) • **BERGAMO** • **MEGABYTE** 2 V. Scuri 4 • **TINTORI** V. Broseta 1 • **IPER CRISTALLO** SP 184 BREMBATE DI SOTTO (BG) • **MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG) • **VOBIS** Via Lallio 37 DALMINE (BG) • **IPER CRISTALLO** V.Brusaporto 41 SERIATE (BG) • **BRESCIA** • **COMPUTER DISCOUNT** C.so Cavour 62 • **COMPUTER UNION** V.le Piave 201 • **DAS COMPUTER** V.le S.Eufemia 94 • **GUERRA COMPUTER** Via Solferino 6/B • **MASTER** V. F.lli Ugoni 10b • **MEGABYTE** V. XXV Aprile 14/a • **MONDADORI INFOCENTER** V.Spalto S.Marco 3/9/11 • **PER GIOCO** Via Trieste 4a • **SOFTWARE UNIVERSE** Via Mameli 24a • **SUPERMEDIA** V.le S.Eufemia 108/E - Via Pace 27 • **VIGASIO** Portici Zanardelli 3 • **SUPERMEDIA** Via Pozzi CARPENEDOLO (BS) • **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO D.G.(BS) • **SUPERMEDIA** Via Padana Sup. OSPITALETTO (BS) • **CONTINENTE LOMBARDINI** Via Mazzini 97 REZZATO (BS) • **CITTA' MERCATO** Via Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **CSS SUPERSTORE** Via Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **PLANET STORE** C.Comm.le Rondinelle V.Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **SUPERMEDIA** P.le Europa 5 SAREZZO (BS) • **COMO** • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Masia 16/18 • **IL COMPUTER** Via Giovio 10 • **VIDEO ISLAND** V. Morazzone 13 • **MEDIA WORLD** V. Lombardia CANTU' (CO) • **MEDIA WORLD** Via Ai Feri Corti 22 MARIANO C.(CO) • **VIDEOTEQUE** c/o Centro Comm.Lario Via Asiago TAVERNOLA (CO) • **CREMONA** • **CR INFORMATICA** Via Aselli 51 • **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g • **MEGABYTE** 6 Via Massarotti 19/o • **SOFTWARE UNIVERSE** Via Vacchelli 31 • **ELCOM** V.Libero Comune 15 CREMA (CR) • **FU.SE.CO** Via della Macina PESCAROLO (CR) • **MANTOVA** • **IPERCOOP** Centro Comm. Virgilio - Centro Comm. La Favorita • **MEGABYTE** 4 V. Frattini 19 • **SUPERMEDIA** Via Della Vittoria ASOLA (MN) • **SUPERMEDIA** Via Cavour 57 CASTIGLIONE D/S (MN) • **VOBIS** Via Cisa 86 CERESE DI VIRGILIO (MN) • **PAVIA** • **ASSITEC** V. Trieste 97 a/b • **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1b • **MEDIA WORLD** C. Comm. V. Mazza 50 MONTEBELLO B.(PV) • **VIDEOTEQUE** c/o Iper Via Mazza MONTEBELLO B.(PV) • **PENATI** V.le Industria 321 VIGEVANO (PV) • **SONDRIO** • **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a • **SYNPHONY** Via Ostaria 32/a LIVIGNO (SO) • **MAGIC SCREEN** V. Fabani 18 MORBEGNO (SO) • **VARESE** • **COMPUTER UNION** Via Merini 14 • **FLOPPY** Via Rossini 18 Ang.Via Cavour • **MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **METRO** AL.IT V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • **MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) • **SOFTWARE UNIVERSE** C.Comm.Malpensa 1 V.Lario 37 GALLARATE (VA) • **SERDATA** Via Clerici Grandi Magazzini Bossi GERENZANO (VA) • **ALL GAMES** C.so Italia 30 SARONNO (VA) • **VIDEOLINE** V.Carcano 12/14 SARONNO (VA) • **TECNOBIT** Via Don Locatelli 26 VERGIATE (VA) • **TRIVENETO - VENEZIA** • **PLAY THE GAME** Castello 6187 • **VENEZIA NET** Castello 6184 • **CSS SUPERSTORE** Centro Comm. Valle Center V.Mattei 1/b MARCON (VE) • **GUERRA COMPUTER** C. Comm. Valle Center MARCON (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **AUCHAN** V.Don Tosatto 22 MESTRE (VE) • **G.MARCATO** Via Vallenari 31 MESTRE (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE) • **MICHIELI** Centro Comm.Auchan Via Don Tosatto 22 MESTRE (VE) • **COMPUTER HOUSE** Via Tempesta 14 NOALE (VE) • **CONTINENTE** Via Pratiguori 29 PORTOGRUARO (VE) • **SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **IPERCOOP** Centro Piave V. Iseo 63 S.DONA' DI P.(VE) • **SME** Via Iseo 2 S.DONA' DI P.(VE) • **G.MARCATO** Centro Comm. Tom Via Caltana S.MARIA DI SALA (VE) • **BELLUNO** • **MASSENZ** V. Matteotti 58 • **PADOVA** • **AVALON** Via Foscolo 3 • **AVENGER TRADING** Via Roma 53 • **COMPUMANIA** V. Leoni 32 • **COMPUTER DISCOUNT** Via Giotto 29 • **COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 Centro Comm. Giotto - Via Galliano 7/9 • **DATABIT** V. Belzoni 120 • **GLOBAL GAME** Via Toti 1 • **SERVICE** Via Cav. di V.Veneto 19 • **OTC** V. Europa 2 GALLIERA V. (PD) • **ROVIGO** • **CENTRO PRODOTTI TECNICI** Via Ponteroda 12 - Via Cooperazione 37 BORSEA (RO) • **TREVISO** • **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 • **COMPUTER SHOP** Centro Comm. I Giardini del Sole CASTELFRANCO V.TO (TV) • **IPERCRISTALLO** Via Dei Carpani 21a CASTELFRANCO V.TO (TV) • **VIDEOPIU'** Centro Comm.Giardini del Sole CASTELFRANCO V.TO (TV) • **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **G.MARCATO** V.le Repubblica 40 VILLORBA (TV) • **MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO V.TO (TV) • **VERONA** • **CENTRO EUROCLUB** Via Marconi 30 • **COMPUGAMES** C.so Cavour 5a • **COMPUTER DISCOUNT** L.go Don Bosco 4-5 • **GUERRA COMPUTER** V.XX Settembre 48 • **MEGABYTE** 3 V. XX Settembre 18 • **POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10/11 • **CSS SUPERSTORE** Via Trentino LUGAGNANO (VR) • **ELETTROSTANDAR** Gruppo Eldo Centro Comm.La Grande Mela LUGAGNANO (VR) • **MEDIA WORLD** Centro Comm.Verona 1 Via Monte Cristallo S.GIOVANNI LUPATOTO (VR) • **VICENZA** • **COMPUTER SHOP** Str. Padana Sup. 60 C. Comm.Palladio • **DOMINIO** Via Gorizia 1/A • **G.MARCATO** Via Quadri 85 • **MEGABYTE** 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 • **MULTIMEDIA STORE** P.zza Biade 11a • **TRONY** Via Capitano Alessio 132 ROSA'(VI) • **CONTINENTE** Via Del Terziario 2/4/6 THIENE (VI) • **CSS** V.Pola 20 C. Comm. Le Piramidi TORRI DI Q.(VI) • **MUSIC TARGET** V.Pola 20 C.Comm. Le Piramidi TORRI DI Q.(VI) • **TRENTO** • **COMPUTER DISCOUNT** L.go N.Sauro 6 • **FANTASY** V. Grazioli 64 • **MR. PEARSON** V. Solteri 39/7 • **MUSIC CENTER** V. Todesca 14/1 GARDOLO (TN) • **SELDATI** V. Maioliche 53 ROVERETO (TN) • **BOLZANO** • **COMPUTER DISCOUNT** V.Garibaldi 42 • **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a • **METRO DOLOMITI** V. Volta 8 • **MONDO MULTIMEDIALE** V. Druso 14 • **TRIESTE** • **CENTRO TRIESTINO INF.CO** V. Pascoli 4 • **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a • **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 • **UNIVERSALTECNICA** Via Carducci 4 • **VIDEOLANDGAMES** V.Rismondo 4 • **GORIZIA** • **HALLMARK** Via Romana 169/171 MONFALCONE (GO) • **L'OASI** Via I°Maggio 143 MONFALCONE (GO) • **PORDENONE** • **SME** V. Bixio 3 ZOPPOLA (PN) • **UDINE** • **EUROJAPAN** V. Planis 31 • **GAME MASTER** V. Aquileia 15/a • **MOFERT** 5 V. Leopardi 24 • **ZAMI** V.le Ungheria 60 **EUROMERCATO** V.Nazionale 127 TAVAGNACCO (UD) • **METRO UDINE** Via Alfieri 3 TAVAGNACCO (UD) • **MICHIELI** Centro Comm.Friuli Via Nazionale 127 TAVAGNACCO (UD) • **CSS SUPERSTORE** C.Comm. Città Fiera V.Cotonificio 22 TORREANO DI M.(UD) • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le Alpe Adria CASSACCO (UD) - C. Comm.le Città Fiera V. Cotonificio 22 TORREANO DI M. (UD) • **EMILIA ROMAGNA - BOLOGNA** • **AVALON** V.Battisti 9b • **BORSARI** V.Della Liberazione 1 • **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/75- V. Indipendenza 66 - V. Lombardi 43 - V. S. Stefano 30/2 • **CARTOLERIA PORTANOVA** Via Portanova 18/Ac • **CENTRO EUROCLUB** Via Bassi Veratti 1 • **COMET** Via Michelino 105 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • **COMPUTER ONE** V. Velo 12/II • **COMPUTER UNION** V.De Carracci 6 • **COMPUTER WORLD BY BITWARE SRL** Via Matteotti 33/A • **FUTURESHOP** Via Sardegna 21/D • **IPERCOOP** Centro Borgo Via M.E.Lepido 184 - Centro Lame Via Beverara 50 • **IL PIANETA** Via Larga 10 • **MONDADORI INFORMATICA** Gall.Falcone Borsellino 24ab • **NETWORK 27** V.Galliera 34b/c • **CENTRO STILE** Via Tubertini 2 BUDRIO (BO) • **CSS SUPERSTORE** Centro Comm. Shopville CASALECCHIO (BO) • **EUROMERCATO** Centro Comm.Shopville Gran Reno CASALECCHIO (BO) • **GUERRA COMPUTER** Via Porrettana 326 CASALECCHIO (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO (BO) • **COMET** Via Di Vittorio 106 IMOLA (BO) • **IPERCOOP** Centro Leonardo V.le Amendola 129 IMOLA (BO) • **VIRTUAL SHOP** V.le A.Costa 8/A IMOLA (BO) • **IPERCOOP** Centro Nova Via Di Villanova 29 VILLANOVA(BO) • **FERRARA** • **CENTRO PRODOTTI TECNICI** Via Boccacanale di S. Stefano 23 • **COMET** Via Bologna 475 • **GIOPLASTICK** V.S.Romano 90 • **IPERCOOP** Il Castello V. Negri 7 • **SER** Piazza XXIV Maggio 25 • **SOFT GALLERY** V. Mortara 60b • **FORLI'** • **AVALON** V.Pedriali 21 • **MARCO POLO** V.le Roma 171 • **NERI PUNTO GAMES** P.le Vittoria 13 FORLI' • **GIOVE** Via Polesine 353 CESENA (FO) • **PUNTO COMPUTER** P.zza Comandini 2/b CESENATICO (FO) • **IPER** P.zza Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **MEDIA WORLD** P.le Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **MODENA** • **GAME START** V.Bonacini 154 • **IPERCOOP** Centro Comm. I Portali V. dello Sport 50 - GrandEmilia Via Emilia Est 1480 Cittanova • **IL PIANETA** Str.Morane 500 • **MEDIA WORLD** Centro Comm. Grandemilia • **NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 • **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 - C.Comm.le I Portali V.le dello Sport 50/22 • **COMET** Via Circonvallazione Est 45 MIRANDOLA (MO) • **MICROINFORMATICA** Via Tien An Men 15 SASSUOLO (MO) • **WORLD GAMES** V.Cavallotti 130/9 SASSUOLO (MO) • **TELOS LIBRI E MUSICA** Via Caselline 630 VIGNOLA (MO) • **PARMA** • **BLUE** C.Comm. Centro Torri V. S. Leonardo 69a int.42 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Trento 1d • **COMPUTER ONE** 3 Via Savani 14/L • **IPERCOOP** Centro Torri Via S.Leonardo 69 • **WENT INFORMATICA** V.le Fratti 30 • **ZANICHELLI** V. Casa 6 • **CD ONE** V.Pertini 45 COLLECCHIO (PR) • **POLARIS** V.le Martiri della Libertà 32 FIDENZA (PR) • **PIACENZA** • **ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 • **TRONY** Via Emilia Pavese 40/41 • **RAVENNA** • **COMPUTER HOUSE** V.Trieste 134 • **EXPERT** V.Grandi 80 • **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 • **ELECTRON INFORMATICA** V.F.lli Cortesi 19 LUGO (RA) • **REGGIO EMILIA** • **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c - V. Kennedy 15t • **COMPUTER DISCOUNT** V. Emilia Ospizio 52 a/b • **IPERCOOP** Centro Comm. Ariosto V.le Morandi 2 • **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a • **NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S ILARIO D'ENZA (RE) • **REPUBBLICA SAN MARINO** • **SANMARINO INFORMATICA** V. Cantù 10 DOGANA • **ELECTRONICS SHOPPING CENTER** V. 5 Febbraio 124 FIORINA SERRAVALLE • **RIMINI** • **COMET** Via Nuova Circonv.86 • **DISTRIBUZIONE X-ITALIA** Via XX Settembre 103/A • **GAME START** V.Bertola 6 • **COMET** V.le Giulio Cesare 73 RICCIONE (RN) • **LIGURIA - GENOVA** • **ABM COMPUTER** P.zza Portello 12R • **ALBATROS COMPUTERS** V. Cesarea 103R • **CDMANIA** V. Brigata Liguria 63r int.3 • **CENTRO EUROCLUB** L.go delle Fucine 10/12 • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 27/r • **COMPUTER ON LINE** Via Castelli 21R • **LIBRERIA MONDADORI** Via XX Settembre 210r • **RAINBOW COMPUTING** V.Gestro 10a • **SYSTHEMA** V. Assarotti, 56r • **OLISISTEL** V.Martiri Liberazione 113 CHIAVARI (GE) • **CD EUROM CORNER** Via Opisso 146/148 PEGLI (GE) • **F.LLI PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6 RAPALLO (GE) • **SUPER UNION** V. Molteni 50R SAMPIERDARENA (GE) • **IMPERIA** • **OFFICE & GAMES** Via Amendola 47 • **OGGERO LILIANA** Via Cornice 5 ARMA di TAGGIA (IM) • **ALL INFORMATICA** Via Repubblica 38 SANREMO (IM) • **MICRODATA SHOP** V. Manzoni 45 SANREMO (IM) • **LA SPEZIA** • **COMPUTER DISCOUNT** V.le S.Bartolomeo 87/89 • **C.D. HARDWARE** P.zza Matteotti 14 • **SOFTGAMES** Via Del Torretto 21 • **SOFTMANIA** P.zza Caduti della Libertà 25 • **SUPER UNION** Via Dei Mille 16 • **ACCESSORI COMPUTERS** V. Emiliana 31/b SARZANA (SP) • **CENTRO LUNA** Via Variante Cisa 40 SARZANA (SP) • **SAVONA** • **BLASTER** Vico dei Crema 13/r • **COMPUTER DISCOUNT** V. XX Settembre 25r • **VIDEOTEQUE** c/o Centro Comm.Il Gabbiano C.so Ricci • **TREND ITALIA** Centro Comm. Il Gabbiano C.so Ricci 203/R • **CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **TOSCANA - FIRENZE** • **ASSO ELETTRONICA** V.Filarete 10 • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Matteotti 9r - V.le Redi 155 • **CDS** Via Di Novoli 22 • **CENTRO EUROCLUB** Via Dei Ginori 19r • **COMPUTER UNION** V.le Volta 127 • **CYBERSPACE** Via Viani 82 • **GAME STORE** V.le Fanti 1D • **HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a -Galleria Stazione 14 • **HYPERMEDIA** V.Maso di Banco 26 • **Libreria MARZOCCO** V. de' Martelli 6 • **LIBRERIA MULTIMEDIALE** Via Giuliani 137c • **MICROLINK SHOP** V. Sestese 61 • **MILLENIUM** V. Paradiso 2r • **NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r • **PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r - V. Aretina 167b/r - 3 V.le Guidoni 77 b • **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 • **MEDIA WORLD** Centro Comm. I Gigli Via S.Quirico CAMPI BISENZIO (FI) • **PUNTO SOFT** P.zza Don Minzoni 2 EMPOLI (FI) • **WAR GAMES** V. Sauro EMPOLI (FI) • **HYPERMEDIA** Via Gramsci 13 LASTRA A SIGNA (FI) • **TEST FIRENZE DISTR.NE** Via Redi 10 OSMANNORO (FI) • **PUNTO SOFT** 4 V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) • **ASSO COMPUTER** V.le Togliatti 143f SESTO F.NO (FI) • **LOGICAD** Via Cadorna 230 SESTO F.NO (FI) • **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Loc. Osmannoro SESTO F.NO (FI) • **AREZZO** • **PC MEDIA** VIA XXV Aprile 2 • **PEGASO SERVICE** Via Falco 52 • **PROXIMEDIA** L.go 1° Maggio 24 • **EUROMEDIA** Via Lavagnini 219 S.GIOVANNI V. • **VOBIS STEP INF.CA** Via Roma 5 S.GIOVANNI V.(AR) • **INFOTEC** V. Prucino 2 S. SEPOLCRO (AR) • **GROSSETO** • **COMPUTER DISCOUNT** Via Mazzini 6 • **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a • **ITAL SYSTEM SERVICE** Via Ametista 18/20 • **MICHELONI** V. C. Colombo 14c FOLLONICA (GR) • **COMPUTER SERVICE** V.Piro 21 ORBETELLO (GR) • **TECMAR** Via Trento 8 ORBETELLO (GR) • **LIVORNO** • **FUTURA** 2 V.Cambini 19 • **COMPUTER CITY** C.so Italia 163 PIOMBINO (LI) • **LUCCA** • **CIPOLLA** V. Veneto 56 • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Regina Margherita 167 • **GLOBAL GAME** Via Borgo Giannotti 379 • **IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **GENIUS COMPUTER** V. Coppino 113 VIAREGGIO (LU) • **MASSA** • **EUROMERCATO** Via Massa Avenzana 32 • **PISA** • **COMPUTER DISCOUNT** Via Gramsci 13 • **MONDADORI INFORMATICA** V.le Gramsci 21/23 • **DIGITALIA** V.le I Maggio 10 PONSACCO (PI) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Martiri della Libertà 25 PONTEDERA (PI) • **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • **GLOBAL GAME** Via Guerrazzi 27 PONTEDERA (PI) • **PISTOIA** • **COMPUTER DISCOUNT** Via Frosini 57 • **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b • **NUOVA EGON** V.E.Fermi 84b • **ELECTRON CENTER** C.so Roma Ang.Via Leoncavallo MONTECATINI (PT) • **GIOCOMANIA** V.L.Andreotti 11 PESCIA (PT) • **PRATO** • **CDS** Via Valentini 2/4 • **COMPUTER DREAM** V. F. Strozzi 89/b • **DREAM POINT** V.le Repubblica 49 • **PUNTO SOFT 7** V. Cavallotti 26 • **RED POINT** V. Zarini 184 • **SERVIZI INFORMATICI** V. Protche 11b • **CENTRO COPIE LA TAVOLOZZA** L.go Mazzei 3 POGGIO A CAIANO (PO) • **OFFICE POINT** V. Sottombrone 12 POGGIO A CAIANO (PO) • **SIENA** • **BRAIN** V.Massetana 54 • **BROGI** V.Camallia 20 • **PUNTO SOFT 6** V.Dupré 12 • **SILOG** Via Mass.Romana 58 • **TRUST** V.delle Lettere 46 MONTEPULCIANO (SI) • **PUNTO SOFT 5** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) • **UMBRIA - PERUGIA** • **C.D.S.** Via Campo di Marte 3 • **COMPUTER DISCOUNT** Via Sicilia 11 • **ETA BETA COMPUTERS** V. Pallotta 2b • **IT'S LOGIC** V. Cacciatori dell'Alpi 12 • **WARE** Via Cairoli 1 CITTÀ' DI CASTELLO (PG) • **ETA BETA** P.zza S. Domenico 10a - Via Cairoli 56 FOLIGNO (PG) • **SINTHESYS 91** Via Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • **ETABETA** Via Filosofi 79 SPOLETO (PG) • **AUTOMAZIONE UFFICIO** C.so Cavour 20 TODI (PG) • **TERNI** • **COMPUTER DISCOUNT** P.ta S.Angelo 18 • **AUTOMAZIONE UFFICIO** Via Costanzi 47 ORVIETO SC. (TR) • **LAZIO - ROMA** • **CA.B. ELETTROILLUMINAZIONE** Via Di Acilia 9A • **CAMPA** Via Prenestina 426 • **CENTRO EUROCLUB** P.zza Della Radio 71 - Via Palestro 50/52 - Via Albalonga 36a • **COMPUGAME** Via Gela 5 • **COMPUTEL** V. Rolli 33 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245 - V.le M.F.Nobiliore 16/22 - V.le Ippocrate 61 - V. Tripoli 1- V. Prenestina 250/1 - V. C. Colombo 219 • **COMPUTER UNION** V. Casoria 20 • **DOUBLESPACE** V.le Dei 4 Venti 140 • **DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24 • **EURO 2000** V. Baldo degli Ubaldi 21 • **EXABYTE 96** Via Della Villa Di Lucina 76/78 • **FANTASY VIDEOGAMES** Via Vittorini 41 • **GEMAR** V.le Porta Cavalleggeri 65 • **GENYTEC** Via Regnoli 9 • **GIOCO FOLLIA** V. Parma 5/5a - V.le Gorizia 60 • **GLOBAL GAME** Via U.De Carolis 25 • **GT TECHNOLOGY** Via Delle Acacie 6/8a • **L'ARCOBALENO** V. Cassia 6c -Via Candia 56 • **LA CHIOCCIA GIOCATTOLI** V.le Marconi 277 • **LIBRERIA MONDADORI** P.zza Cola di Rienzo 81/83 • **M. ELECTRONIC** C.Comm.I Granai • **MAGIC PC** Via Morello 13 • **METROIMPORT NEW** V. Anastasio II 438/440 • **METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio Via di Brava • **MICROLINK** V.le Tirreno 227 • **MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.Appia Nuova 130 - P.zza Cola Di Rienzo 116 • **MULTIMEDIA STUDIO** V.le Somalia 219 • **MUSICOPOLI** P.le Ionio 17 • **NO F.E.A.R.** Via Leonina 78/79 • **ODIS** P.zza Ponte Lungo 31 • **P.C.C. COMPUTER HOUSE** V. Casilina 283a • **PC LAB** Via Mengarini 63/65 • **PER GIOCO** V.Scipioni 109/111 • **PULSAR** V. Magna Grecia 71 • **PUNTO INFORMATICO** Via Ozanam 78b • **S. e I. MULTIMEDIA** V.le Marconi 30/32 • **STARCOM ITALIA** V. R. Zampieri 50 • **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 • **VOBIS** Via Grande Muraglia 62/64 - Centro Comm. Romanina - P.zza Mancini 3a • **ACILIA COMPUTER** V. R. Boldini 14h ACILIA (RM) • **METRO LATINA** V. Laurentina Km. 9 CECHIGNOLETTA (RM) • **COMPUTERTIME** Via Col di Lana 11/15 CIAMPINO (RM) • **INTESA 94** Via Delle Baleniere 4 LIDO DI ROMA (RM) • **SPAZIO IN** Via Roma 39 POMEZIA (RM) • **METRO INCO** G.R.A. Km.36,300 Loc. La Rustica TORSAPIENZA (RM) • **VOBIS** V.Dei Velieri 27 OSTIA LIDO (RM) • **M.M. SOFTWARE** V. Olivieri 59b OSTIA LIDO (RM) • **VOBIS** Via Tiburtina 126/127 VILLALBA BAGNI DI TIVOLI (RM) • **FROSINONE** • **PLUG&PLAY** Via America Latina 302 • **LATINA** • **COMPUTER DISCOUNT** C. Comm.Morbella • **VIDEOCITTA'** Gruppo Eldo Centro Comm.Latina Fiori V.le Nervi • **GRUPPO ELDO** Centro Comm.Itaca Loc.Santa Croce FORMIA (LT) • **RIETI** • **COMPUTER SHOP BY BIT STUDIO** Centro Comm. Emmezeta **MARCHE - ANCONA** • **C.D.OFFICE** Via Martiri Resistenza 66 • **COMPUTER UNION** V.De Gasperi 22 • **PELLEGRINI** Centro Comm. Via Scataglini 7 • **ELIOGRAFIA FABRIANESE** Via Toti FABRIANO (AN) • **TECNOWAVE** V. Leopardi 12 FALCONARA (AN) • **PELLEGRINI** Centro Comm. La Fornace Via Roma JESI (AN) • **CENTRO ITALIA SERVIZI** Via F.lli Bracondi 89 LORETO (AN) • **PELLEGRINI** C. Comm.le Il Molino Via Abbagnano, 7 SENIGALLIA (AN) • **ASCOLI PICENO** • **VOBIS** V.Napoli 137 • **COMPUTER POINT** Via E.Mari 53 • **MEDIA SYSTEMS** Via Osimo 7/9 • **COMPUTECH** C.da Mossa 45 FERMO (AP) • **COMPUTER FRIENDS** V.le Trento 190 FERMO (AP) • **MULTIMEDIAMANIA** P.zza del Popolo 22 FERMO (AP) • **PEGASO INFORMATICA** V.S.Petronilla 78/79 FERMO (AP) • **PUNTO INFORMATICA** Via Costa 7 PORTO S. GIORGIO (AP) • **TRIOZON INFORM.CA** V. Buozzi 16 P.TO S. GIORGIO (AP) • **PALMA COMPUTER** Via XX Settembre 186 P.TO S.ELPIDIO (AP) • **COMPUTERMANIA** V. Trento 94 S.BENEDETTO TR.(AP) • **VIRTUAL** V.XX Settembre 68 S.BENEDETTO TR. (AP) • **ZERO UNO** Via Ulpiani 2 S.BENEDETTO TR.(AP) • **MACERATA** • **VOBIS** V.Roma 20a • **VIDEOGIOCHI** Via Garibaldi 6 • **EFFE TRE** P.zza Pizzarello 1 • **TITTINI G.&P.** C.so Italia 53 CASTELRAIMONDO (MC) • **T.&T.** V.G.Pascoli 3/5 CASTELRAIMON

PROLOGO Abbiamo vinto. Ce l'abbiamo fatta. Per la prima volta nella storia della scena italiana, un gruppo, i Deathstar, hanno portato a casa il primo posto in una competition! Ma al Mekka/Symposium, uno dei party più attesi di tutti i tempi (se ne parla da quasi un anno), anche altri connazionali hanno collezionato diversi importanti risultati: FBY si è aggiudicato un quarto e un undicesimo posto, mentre i Darkage, un nuovo gruppo Amiga, hanno ottenuto un ottimo piazzamento con un bella intro da 40K. Evidentemente ci siamo svegliati.

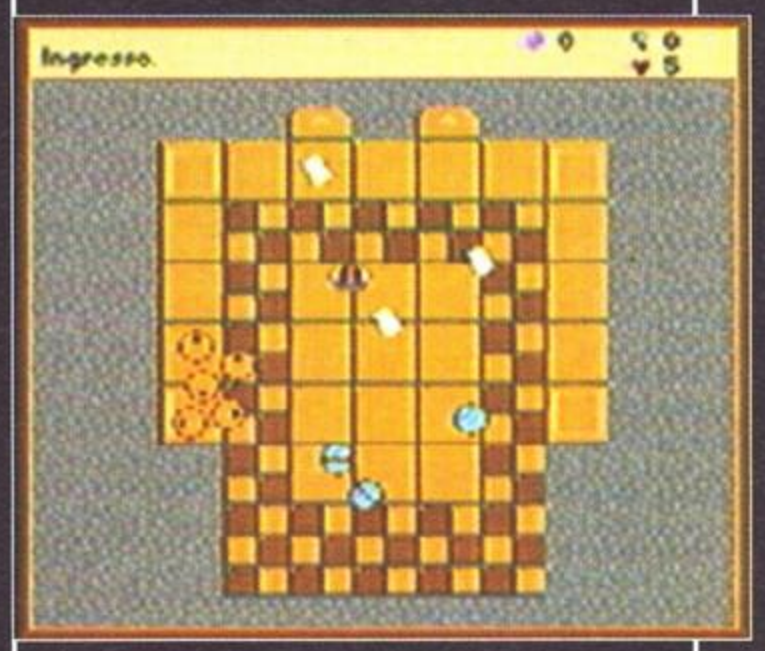
FANTASY by Darkage (AMIGA)

Potevamo non iniziare con questa bella intro dei Darkage? Certo che no. Peccato solo non ricordi assolutamente il piazzamento di questa 40K: spero comunque che il gruppo vorrà perdonare questa mia dimenticanza (ho cercato in fretta e furia una classifica su Aminet, ma senza successo).
Fantasy inizia con un effetto fuoco/plasma dei più classici, per poi continuare con alcuni poligoni in gouraud colorati nelle maniere più bizzarre. Non manca ovviamente il solito rot/zoom e l'ormai abusatissimo bump mapping (a dir la verità reso molto bene). Ok, niente d'innovativo o che faccia gridare al miracolo (fin qui siam d'accordo), ma è già qualcosa rispetto al nulla a cui ci eravamo abituati ultimamente. Complimento quindi a Modem (coder), a Lanch (grafico), a Decibel (per i font e non ridete) e ad Aud (il musicista, che si deve sempre spremere le meningi per realizzare qualcosa di decente in pochi kilobyte). Ci si vede al prossimo party!



SHANKARA by Simone Zannotti (AMIGA)

Qualche tempo fa avevo vivamente pregato tutti i programmatori Amiga di abbandonare linguaggi ormai morti e definitivamente inutili come l'Amos e i suoi derivati. Purtroppo ancora una volta mi ritrovo nella spiacevole condizione di dover ripetere le stesse cose, dato che il gioco sviluppato da Simone (con tanto di editor accluso), fa proprio uso del suddetto basic. Adesso non voglio sembrare cattivo o eccessivamente estremista (perché se così fosse vi direi di buttare via anche l'Assembler, scelta alquanto azzardata, almeno momentaneamente), ma vi assicuro che continuare a programmare con questi pseudolinguaggi non porta assolutamente da nessuna parte. Con le schede PowerPC dietro l'angolo e l'uscita di potenti compilatori tipo lo StormC 2.0, non ha davvero senso ostinarsi a perder tempo con l'Amos e men che meno continuare a svilupparci dei giochi. Mi dispiace vivamente stroncare un titolo come Shankara, perché nasconde un impegno e una dovizia non da poco, ma visti i tempi che corrono sono altri i programmi che occorrono all'Amiga.
Spero di essere stato chiaro una volta per tutte.



TOTAL AMIGA MAGAZINE by Pierluigi Pesenti & Claudio Vimercati

Un diskmag tutto per Amiga? Miii, che emozione! Suvvia stavo scherzando, solo che negli ultimi tempi questo genere di diskmag sembrano essere passati di moda in Italia, almeno dalla morte (apparente?) di Infamia. I ragazzi di qui sopra hanno preso ispirazione dalla nostra non molto ben riuscita Amiga Side e ne hanno rinvigoriti i fasti, dando vita a TAM, ovvero Total Amiga Magazine. Il tutto utilizzando il ben poco gratificante Fiasco (un nome, una garanzia, se proprio vogliamo essere cattivi). I risultati, nonostante tutti i limiti tecnici del suddetto programma, sono decisamente positivi. L'aspetto di fanzine digitale proprio non gli manca, anche se alcuni particolari andrebbero migliorati: il tono degli articoli è decisamente positivo, comunque e sempre molto scanzonato; occhio poi agli errori di grammatica (per la serie, senti chi parla). Il modulo attivabile con uno dei pulsanti GO è terribile, e sarebbe il caso d'inserire per il prossimo numero un brano più calmo e rilassato (insomma qualcosa che faccia da sottofondo). Buona l'idea dello slideshow, mentre vi consiglierei di gettare alle fiamme quel terribile splitter che mi avete spedito (il dechunk), lentissimo pure su uno 060. Sul CD di TGM è apparso per diverso tempo lo sploiner, decisamente più versatile è veloce (provate a dare un occhio nella directory AMIGA/UTILS).
Nessun problema per quanto riguarda un'eventuale presenza all'interno del Silver Disk. Bisogna vedere però se il buon Silvestri mi lascia un po' di spazio, visto che sono due mesi che salta la sezione Amiga (frecciatina...)(rimando tutti al box scritto nel Silver Disk per i chiarimenti del caso... NdSS).

WANTED

LucasArts Entertainment Company Presenta

OUTLAWS

Sfodera la tua pistola nel Vecchio West

by CTO

Senza perdono...

LUCAS Arts

IL TITOLO PIU' RICERCATO DEL MOMENTO

2 CD-Rom

Gioco Multiplayer. Giocatore da 2 a 8 giocatori via modem, rete o Internet.

Manuali in italiano

by C.T.O.

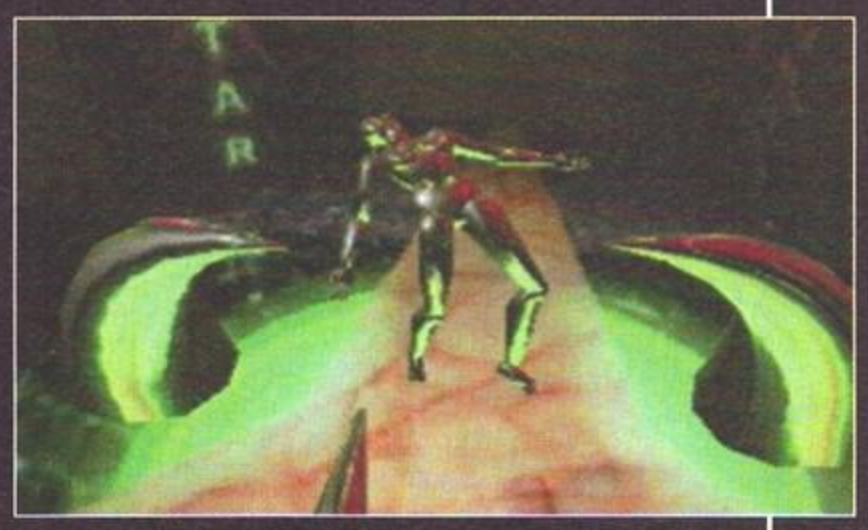
http:// www.cto.it

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/f Zola Predosa (Bologna) - Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

CLAUDIA by Deathstar (PC)

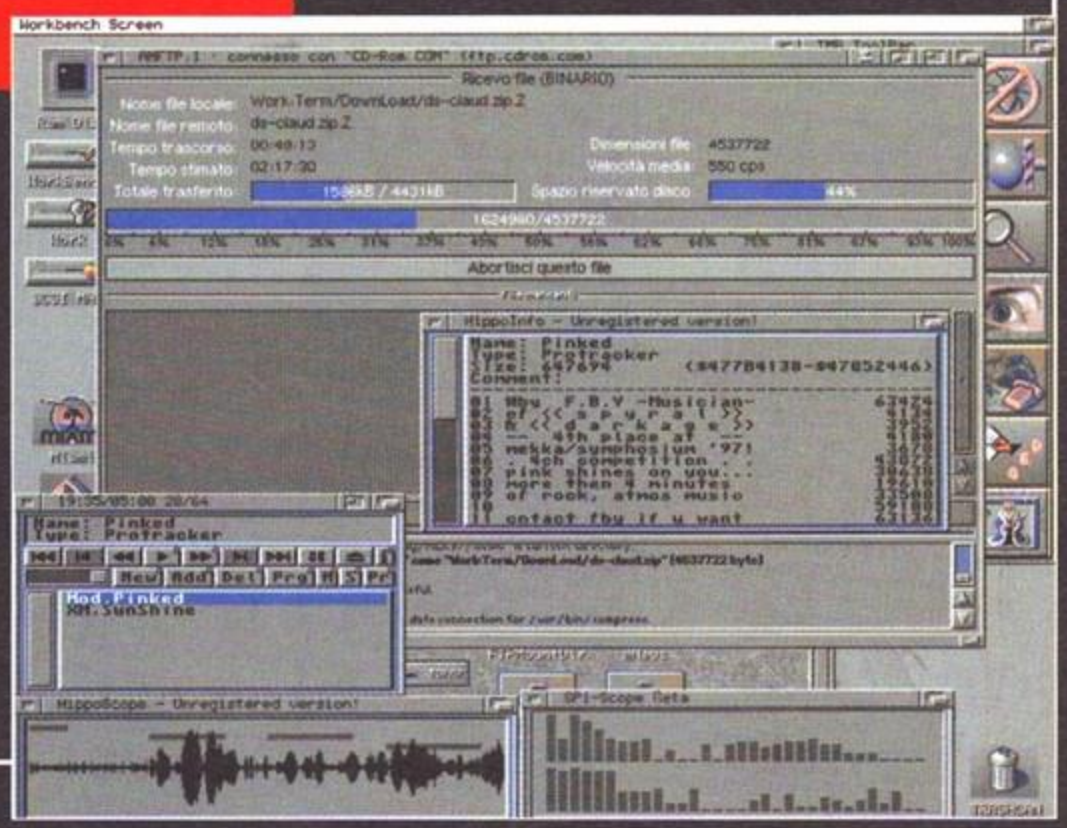
Parlare di questo demo è senza dubbio entusiasmante, dato che si tratta di una produzione destinata a entrare nella storia. Claudia (un nome decisamente originale per una produzione del genere) è il demo che ha finalmente consacrato la scena italiana, per anni boicottata e spesso vittima d'incomprensioni.
La vittoria al Mekka/Symposium (con distacco rispetto al secondo classificato davvero impressionante) è senza dubbio paragonabile a quella di un party ben più famoso ma ormai privo d'idee innovative come l'Assembly (che nelle ultime due edizioni ha deluso su quasi tutti i fronti). Potete star certi che nel prossimo Silver Disk troverete la versione completa di questo capolavoro, che finalmente propone nuove idee ed effetti magari già visti, ma senza ombra di dubbio sfruttati al meglio.
Ormai di demo con tonnellate di poligoni in phong shading e texture mapping ne abbiamo visti a bizzeffe, ma mai nessuno fino a oggi aveva pensato d'impostare il tutto come una vero e proprio film. Insomma guardando Claudia si ha come l'impressione di assistere a una specie di cortometraggio, dotato di una regia eccellente, certamente non frutto di una qualche routine random. Il prorompente inizio all'interno di un ambiente composto da costruzioni stile Grecia antica è solo un assaggio di quello che vi aspetta. Fin dai primi secondi sono visibili effetti mirabolanti di motion blur, uniti a lens flare, texture mapping, phong shading e trasparenze d'ogni genere. Il tutto nello splendore dei 15BIT, ovvero più di 32.000 colori contemporanei.
Ma il bello viene quando si attiva il robot donna (Claudia appunto), completamente calcolata in env-mapping (tecnica utilizzata per simulare i riflessi dell'ambiente circostante su una superficie metallica). Anche le animazioni sono da premiare, considerato che non si è fatto certo uso di sofisticate apparecchiature per il motion capture.

Ma le parole non bastano e certe cose vanno viste per essere comprese: quindi se proprio non ce la fate ad aspettare il prossimo Silver Disk, puntate pure il vostro browser verso questa pagina e attendete pazientemente il download di DS-CLAUD.ZIP (4.3MB di archivio!): www.logicom.it/deathstar.



TALENT'O'TECA

Questo mese tutti gli onori del caso spettano al mitico FBY, che anche 'sta volta è riuscito a strappare due posizioni niente male, giungendo quarto nella competition dedicata ai moduli Protracker e undicesimo (ma meritava di più, decisamente) nella multichannel. Due risultati importanti, ottenuti con dei brani veramente molto armoniosi, composti come sempre con grande stile. Sunshine è una splendido XM da 16 canali, con una base tipicamente sinfonica molto rilassante, che fa uso prevalentemente di uno strumento molto simile al mandolino: il classico modulo che ti fa sognare (non esattamente quello che mi ci vuole in questo momento, visto che ho un sonno mostruoso e non posso proprio rischiare di addormentarmi).
Decisamente più movimentato Pinked, un modulo dai toni rock, che in certi frangenti ricorda non poco qualche brano dei Pink Floid (in effetti il nome è già di per se indicativo). FBY si è detto sorpreso del risultato ottenuto con questo suo brano, in realtà una vecchia composizione mai portata a termine e rinverdita per l'occasione. Che dire? Rinnoviamo ancora una volta i complimenti all'immenso Fabio, fra l'altro ormai vicino al completamento del servizio civile. Mi sa che la concorrenza avrà di che preoccuparsi...



2 GIOCHI IN BLITZ BASIC di Massimo Franzosi (AMIGA)

Il buon vecchio Blitz Basic ritorna (almeno è più tollerabile dell'Amos), ma non lo fa esattamente in grande stile. A dirla tutta i due giochini realizzati dal nostro lettore potrebbero essere catalogati come i peggiori della storia di questa rubrica, almeno dal punto di vista grafico. Max Beach (un simulatore di beach volley) è assolutamente terribile, con degli omini al limite dell'umana comprensione e una velocità di gioco stile Automan (almeno sul mio sistema). Player Career (si scrive con una "r" sola) è almeno vagamente giocabile, anche se di contorno resta sempre una grafica a dir poco minimalista .
Se comunque qualche anima pia volesse contattare Massimo in modo da aiutarlo in qualche maniera (almeno sul piano grafico), faccia pure riferimento a questo indirizzo: Via Luigi Razza 3 - 20124 - Milano.

EPILOGO

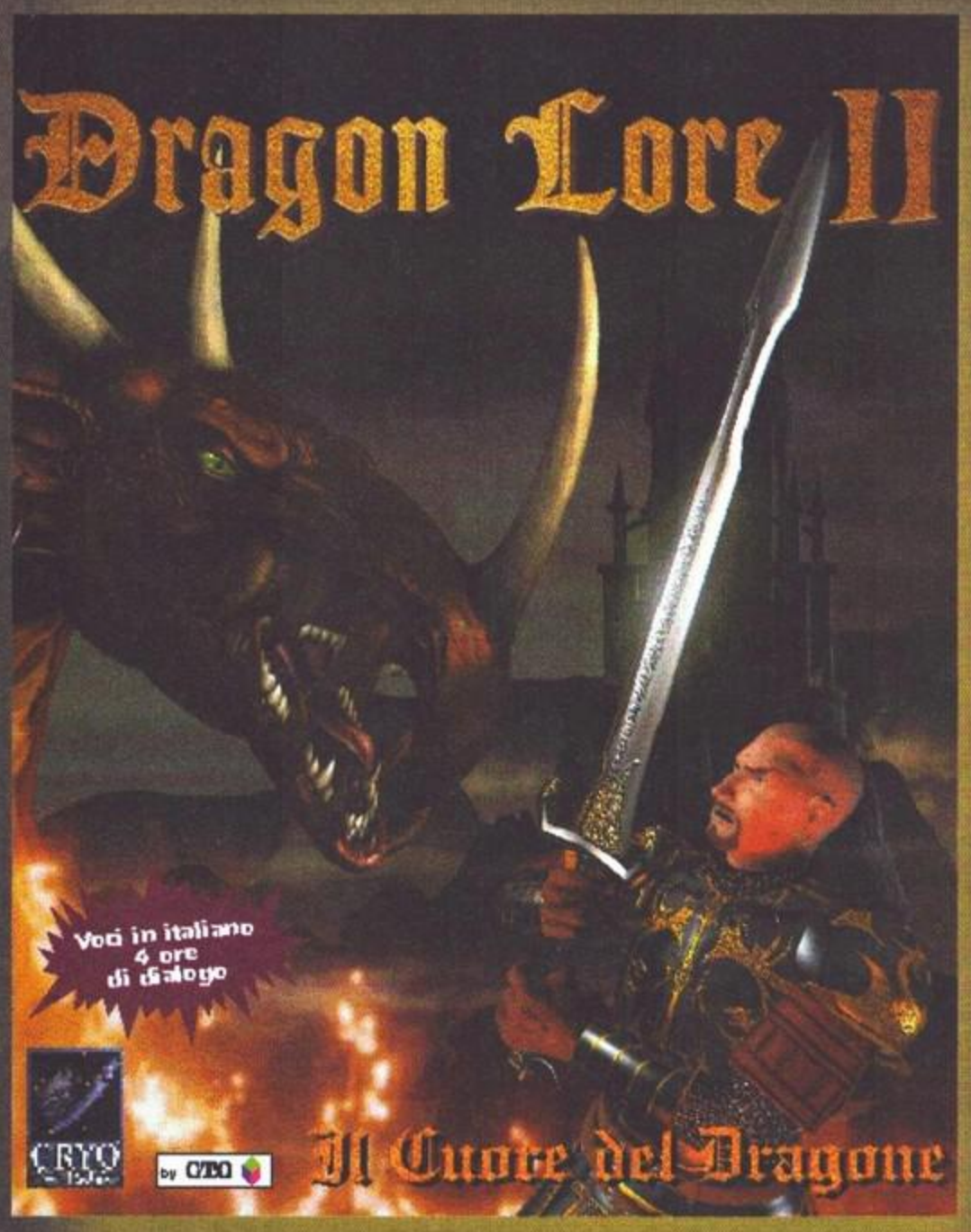
Sono queste le cose belle della vita. E' tardi, il demo dei Deathstar è su un sito lento come l'impossibile (500 cps di media in FTP è qualcosa di scandaloso!) (come non detto, dal sito ufficiale dei Deathstart viene giù a 3K al secondo), devo fare le foto che correderanno queste due pagine e il Paolone non mi ha ancora mandato la sua parte di Talent Scout (il mese scorso non si è nemmeno degnato, l'infame). E' vero, questo è uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo, costi quel che cost... zzz...
TMB

Dragon Lore II

Il Cuore del Dragone

Voci in italiano 4 ore di dialogo

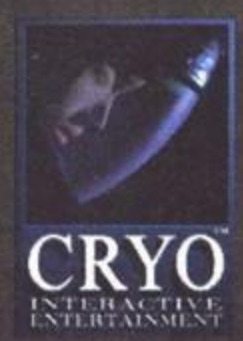
E' un'epoca di grandi pericoli: le orde dell'Incubo assediano le popolazioni della Valle del Sogno. Tu, Axel von Wallenrod, sei stato appena investito del Sacro Ordine dei Cavalieri Dragoni.
Ma l'alleato della tua famiglia, Maraach, il più possente dei dragoni, è scomparso... Riuscirai a ritrovare Maraach? Riuscirai a diventare il capo dei Cavalieri Dragoni e a difendere la Valle del Sogno?



Copyright © 1996 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati.

- **Più di 80 ore di gioco**, dai creatori di *Dune*, *Lost Eden* e del primo *Dragon Lore*.
- **Visuale in prima persona** che immerge il giocatore in un'atmosfera coinvolgente e surreale.
- **Spettacolare grafica e animazioni 3D a pieno schermo**.
- **20 combattimenti e 10 scene di giostra 3D** in tempo reale.
- **Più di 60 personaggi e di 50 locazioni** modellati in 3D: misteriosi alleati, nemici implacabili, strane creature...
- **Dialoghi interattivi** con 36 personaggi, con voci registrate da attori professionisti.
- **Un'incredibile colonna sonora** con numerosissimi **effetti**.

3 CD-ROM - Versione PC

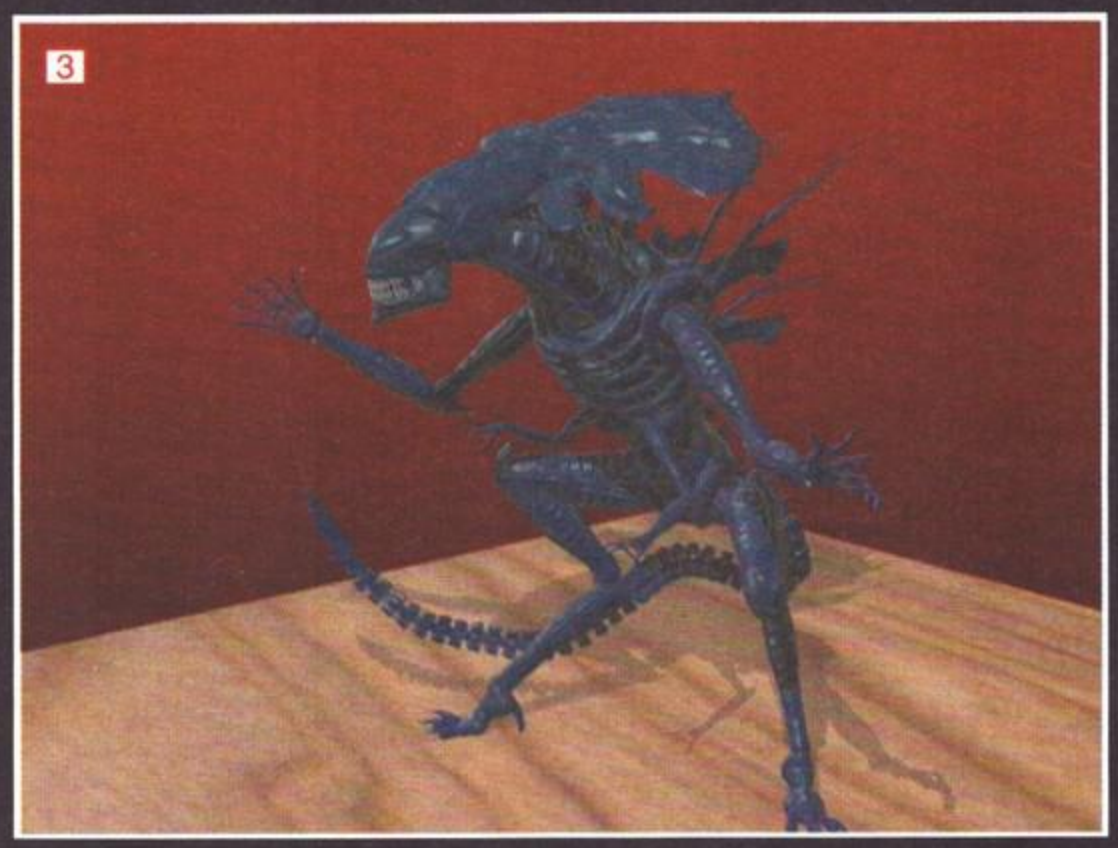


by C.T.O.

http:// www.cto.it

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/f Zola Predosa (Bologna) - Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

Il Talent Art sta per entrare in una nuova era. Dopo un periodo burrascoso e decisamente poco produttivo, ho definitivamente deciso di affidare la rubrica a un nuovo ragazzo che dal prossimo mese si occuperà di redarre questa sezione. Si tratta di Manuele De Lisio, uno dei migliori grafici presenti in Italia, già apparso su queste pagine un paio di numeri fa. Manuele, nonostante il lavoro (è infatti impegnato in una software house, che presto farà MOLTO parlare di sé), ha accettato di buon grado la direzione del Talent Art. Sono sicuro che anche voi apprezzerete questo passaggio di testimone.
Detto questo (per altre informazioni fate riferimento all'apposito box) passiamo alle vostre opere, numerose come sempre.
Il primo della lista è Carlo Di Nisio, che tanto per



cambiare ci ha inviato una delle solite scrivanie fatte con il 3D Studio 4: il risultato non è certo dei migliori, tanto che la scena risulta in sé molto povera e di scarso realismo. Si tratta comunque di primi tentativi e come tali non possono essere criticati più di tanto. Lavora sodo e cerca di creare qualcosa di più fantasioso, che è sempre la cosa migliore da fare in questi casi.
Decisamente fuori dalla norma le creazioni bidimensionali di Maurizio Terzo, che si è dilettato nel disegnare con uno stile alquanto bizzarro. In pratica, grazie all'utilizzo di diversi programmi (sia su PC che su Amiga), è riuscito a ricreare diversi effetti (pastello, graffiti, acquerello, etc.) con risultati non particolarmente impressionanti, ma perlomeno originali. Non male, anche se talvolta si ha l'impressione di guardare dei disegni fatti da un bambino particolarmente "schizzato".

Sempre in tema di 2D torniamo a parlare del buon Mattia Devecchi, che si merita un paio di note sul registro: anzitutto io non ho mai affermato che un disegno per essere considerato bello debba per forza utilizzare 64.000 colori, anzi, fin troppo spesso mi sono ritrovato fra le mani delle specie di pastrocchi multicolore senza né capo, né coda. Più che altro criticavo la scelta del formato, il BMP, che come tutti ben sanno non fa uso di nessuna compressione e

inoltre salva sempre le informazioni in 24BIT puri, dilatando in modo impressionante le dimensioni dei file. Ti consiglio quindi in futuro di affidarti al GIF, visto che non usi mai più di 16 colori. Altra cosa: ti odio. Mi hai svelato un particolare di Dragonball che non volevo sapere e che volevo scoprire da solo (d'accordo che la serie finirà a ottobre e quindi non manca poi così tanto, ma almeno potevi evitare di rovinarmi la sorpresa). Va beh, per questa volta sei perdonato, ma che non capiti più. In ogni caso l'immagine non è proprio eccezionale (FOTO 1), anche se già risulta meglio proporzionata rispetto a quella di Crilin. Vegeta è disegnato un po' troppo semplicemente e inoltre hai fatto un grave errore: lo sanno tutti che i Super Sayan hanno gli occhi verdi e non azzurri...
Indubbiamente di grande impatto i biodroidi 3D (FOTO 2) di Alessandro Briglia, un artista di grande talento che ci ha davvero stupiti per la qualità delle sue realizzazioni. La grande cura nei particolari e il design particolarmente ricercato sono da premiare. Ottimamente realizzate anche le due regine aliene (FOTO 3), uscite direttamente dal quel capolavoro di "Aliens - Scontro finale", diretto dal geniale James Cameron. L'unica nota negativa in questo caso è a riguardo della "plasticosità" degli oggetti in questione, che purtroppo tendono a rendere gli alieni più simili a statuette in vinile che non a qualcosa di vivo (e affamato).
Pollice verso per i due Space Marine Terminator, che purtroppo assomigliano esageratamente a dei pupazzoni stile Mattel. Ti consiglierei in futuro di adottare delle texture più sporche e di aggiungere dei dettagli che tendano a rendere l'ambientazione più rude e conseguentemente più realistica.
Chi merita invece gli indubbi onori del caso è un'artista di cui tutti invidiano l'immensa bravura, l'estro geniale e l'immenso carisma: sto ovviamente parlando di una delle entità più potenti e oscure dell'intero panorama giornalistico/videoludico. Tremate, poiché Marco Auletta, ovvero il prode MA, ovvero la colonna portante dell'intera macchina redazionale, ha deciso di contribuire a questa rubrichina regalandoci un immagine che racchiude in pochi kilobyte tutto ciò che rappresenta il Talent Art (FOTO 4). Osservate il ritratto pressoché identico del sottoscritto, il ghigno deforme sul volto, l'eccezionale resa grafica delle

buste contenenti i vostri dischetti. Ma è proprio la cura riposta nei particolari a lasciarci senza fiato: ogni dettaglio, dal miele nel cestino (di difficile interpretazione per voi, lo capisco), alla mela sul Macintosh è reso con un'attenzione che potrebbe far rabbrividire anche lo stesso Castellini. Finalmente Vera Gentinetta ha trovato un degno rivale... Grazie Marco, faremo tesoro dei tuoi insegnamenti (come minimo dopo mi offri una Coca al bar).
E da un Marco d'indubbia fama, passiamo a un altro, meno conosciuto e sicuramente anche meno scemo. Costui di cognome fa Barone e se tiro fuori un'altra rima così triste, rischio la decapitazione istantanea. Le varie pic, rigorosamente 3D, rappresentano soggetti di un po' tutti tipi, da astronavi spaziali a modellini radiocomandati (FOTO 5). L'impatto generale è decisamente positivo, anche se ho come l'impressione che alcune immagini risalgano a un periodo di sperimentazione, mentre altre, che risultano molto più dettagliate e curate, siano state realizzate di recente. Un buon lavoro, ma puoi far di meglio.
E con questo è tutto. Mi raccomando, per il futuro fate riferimento a Manuele! Non mandatemi più E-mail con relative immagini in "attach" e soprattutto non spedite più materiale alla casella postale, altrimenti rischiate di non veder pubblicate le vostre opere. Arrivederci!

Mirko "TMB" Marangon

SPEDITE QUI LE
VOSTRE IMMAGINI!!!
Manuele De Lisio
Via dei Buonvisi 85
C.A.P. 00148
Roma.
E-mail: mdelisio@mbox.vol.it

PC CD ROM

PC CD ROM

Titoli

BROKEN SWORD	89.000
RED ALERT	89.000
CIVILIZATION 2	89.000
CREATURES	79.000
DEADLOCK	89.000
DEUS	69.000
DIABLO	79.000
DOWN IN THE DUMPS	99.000
DUKE NUKEM 3D	89.000
GABRIEL KNIGH 2 (ITA)	116.000
GRAND PRIX MANAGER 2	89.000
HARDLINE	89.000
HUNTER HUNTED	89.000
LIGHTHOUSE (ITA)	99.000
LORDS OF THE REALM 2	89.000
NASCAR 2	89.000
PHANTASMAGORIA 2	109.000
POWER F1	79.000
QUAKE	89.000
RAC RALLY CHAMPIONSHIP	69.000
RAMA	109.000
RIDDLE OF MASTER LU	89.000
RIPPER	116.000
SCREAMER 2	69.000
SUPER EF 2000	116.000
DAGGERFALL	89.000
TOMB RAIDER	89.000
TOON STRUCK	105.000
WARCRAFT 2	89.000
WORLD RALLY FEVER	69.000

Titoli

POD	89.000
LEISUR SUITE LARRY 7	TEL.
F 22 LIGHTING 2	108.000
FIFA 97	79.000
NBA 97	99.000
COUNTERSTRIKE	49.000
MDK	99.900
SYNDICATE WARS	99.000
KKND	TEL.
THE NEED X SPEED 2	TEL.
SCARAB	TEL.
VERSAILLES (COMPLOTTO)	115.000
PANDEMONIUM	69.000
EXUMED	69.000
AD & D BLOOD E MAGIC	89.000
BIRTRIGHT	89.000
ERADICATOR	79.000
FLY CORPS	108.000
GRID RUN	69.000
HEROES OF MIGHT E MAGIC	89.000
JET FIGHTER 3	99.000
LAST RITES	79.000
SEGA RELLY	94.000
TERMINATOR SKINET	69.000
URBAN RUNNER	119.000
NIRVANA	99.000
LA SIGNORA CALIBRO 32	89.000
MERIDIAN 59	89.000
SCORCED PLANET	89.000
SPACE JAM	79.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISTRIBUZIONE X ITALIA

DISTRIBUZIONE X ITALIA s.r.l.
VIA XX SETTEMBRE 103/A RIMINI

TEL. 0541- 781334 FAX 0541- 781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROGETTO GRAFICO GUIDIX

SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a Fax 0766.35652

Telefonate al nostro servizio **NOVITÀ** ANTEPRIME

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI. PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI.

PC 3,5 | **AMIGA CD32** | **AMIGA 500 1200**

MAGICARDS
L'unico programma interamente in **ITALIANO** per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per **MAGIC-THE GATHERING**. Include tutte le carte di tutte le espansioni. Continui aggiornamenti.
49.900
Acquistando questo prodotto con un altro titolo si ha diritto alla **SPEDIZIONE GRATIS**.

A conti fatti i nostri prezzi sono sempre più bassi!

OFFERTE:

PCcd 11th HOUR	40.900	
PCcd Data Disk Ufficiale per Red Alert COUNTER STRIKE	39.900	
PCcd DAGGERFALL	76.900	
PCcd DARK REIGN	TEL.	
PCcd DIABLO	72.900	
PCcd F1 GRAND PRIX 2	74.900	
PCcd F 22 LIGHTING 2 ITAL. (Italiano)	90.900	
PCcd IMPERIUM GALACTICA	87.900	
PCcd JAGGED ALLIANCE 2	99.900	
PCcd MASTER OF ORION 2	76.900	
PCcd MAX	78.900	
PCcd NEED FOR SPEED 2	87.900	
PCcd OUTLOWS	TEL.	
PCcd PRAY FOR DEATH	47.900	
PCcd PRIVATEER 2	102.900	
PCcd SCORCHER	79.900	
PCcd SCREAMER 2	64.900	
PCcd STARFLEET ACADEMY	TEL.	
PCcd STAR GENERAL	78.900	
PCcd TOMB RAIDER	78.900	
PCcd Data Disk per Diablo UNHEARTED ARSENAL	59.900	
PCcd ARMORED FIST 2	TEL.	
PCcd DARK FORCE 2	TEL.	
PCcd DRAGON DICE	TEL.	
PCcd FIFA '97	76.900	
PCcd JETFIGHTER 3	89.900	
PCcd Tutto in Italiano MDK	78.900	
PCcd Data Disk di F1 GP 2 PERFECT F1 GP 2	29.900	
PCcd QUAKE MISSION PACK	TEL.	
PCcd SEGA RALLY	79.900	
PCcd STEEL PANTHERS 2	84.900	
PCcd VIRTUA FIGHTER	81.900	
PCcd BIRTHRIGHT	TEL.	
PCcd Tutto in Italiano DARKLIGHT CONFLICT	88.900	
PCcd DUKE NUKE'M 3D	74.900	
PCcd Psygnosis FORMULA 1	TEL.	
PCcd KKND	79.900	
PCcd M1A2 ABRAMS	84.900	
PCcd Pentium, MMX, 3D FX POD	84.900	
PCcd REBELLION	TEL.	
PCcd SIM COPTER	89.900	
PCcd TERRANOVA	29.900	
PCcd Warcraft 1 e Warcraft 2 beyond the dark portal in un unica confezione WARCRAFT BATTLECHEST	83.900	
PCcd Manuale e Sottotitoli in Italiano BROKEN SWORD	77.900	
PCcd Il Secondo Data Disk di F1 GP 2 F1 GP 2 EXTENSION	32.900	
PCcd DUNGEON KEEPER	TEL.	
PCcd Data Disk per Diablo GREEN PORTAL	31.900	
PCcd Microprose MAGIC THE GATHERING	78.900	
PCcd NBA LIVE '97	89.900	
PCcd POWER F1	71.900	
PCcd RED ALERT	76.900	
PCcd STARCRAFT	TEL.	
PCcd THEME HOSPITAL	92.900	
PCcd X WING VS TIE FIGHTER	TEL.	

AMIGA:

CHAOS ENGINE (Amiga 1200) 69.900 | TOTAL FOOTBALL 39.900 | SENSIBLE SOCCER 96/97 59.900

Acquistando 3 tra i seguenti titoli a £. 34.900 si ha diritto alla spedizione ordinaria gratuita o alla urgente con spese di £. 9.000. L'offerta è valida fino ad esaurimento scorte.

						ABSOLUTE ZERO
ANGEL DEVOID (4 CD)	ASSAULT RIGS	BLACK KNIGHT	CHRONOMASTER	COMIX ZONE	DEADALUS ENCOUNTER	DEFCON 5
EARTHSIEGE 2	EXTREME GAMES	FLIGHT UNLIMITED	GABRIEL KNIGHT 2	JOHNNY BAZOOKATONE	LONE RUNNER	MORTAL KOMBAT
OLYMPIC SOCCER	RAVEN	SHIVERS	THE D	THEME PARK (Italiano)	TORIN'S PASSAGE	ZOMBIE DINOS

Disponibile l'intera gamma dei JOYSTICK: Thrustmaster, Gravis, CH Production e Joystick Interactive a PREZZI ECCEZIONALI. Ecco alcuni esempi:

THRUSTMASTER FORMULA T2	259.900	THRUSTMASTER GAME CARD	74.900	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	179.900
THRUSTMASTER TOP GUN	74.900	THRUSTMASTER X-FIGHTER	109.900	(10 pulsanti, programmabile) GRAVIS PC GAME PAD PRO	77.900
(Scheda sonora) GRAVIS ULTRA SOUND	94.900	(Per collegare 2 joystick) GRAVIS Y-CABLE	20.900	(2 pulsanti) CH PRODUCTION GAMEPAD	41.900
CH PRODUCTION VIRTUAL PILOT PRO	179.900	JOYSTICK INTERACTIVE FLYING FORCE	74.900	JOYSTICK INTERACTIVE PRO PAD 4	40.900

DATA DISK A PREZZI ECCEZIONALI

Prossimamente in vendita **TITOLI PER CONSOLE A PREZZI ECCEZIONALI**

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato orario: 9.00-12.00 14.30-18.00

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail al seguente indirizzo: speed.@etruria.net

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....
via ..... n. ..... città .....
prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma .....

sistema .....

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE ☐ *L. 9.000*
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE ☐ *L. 18.000*

☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*
☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

FBS PAGES

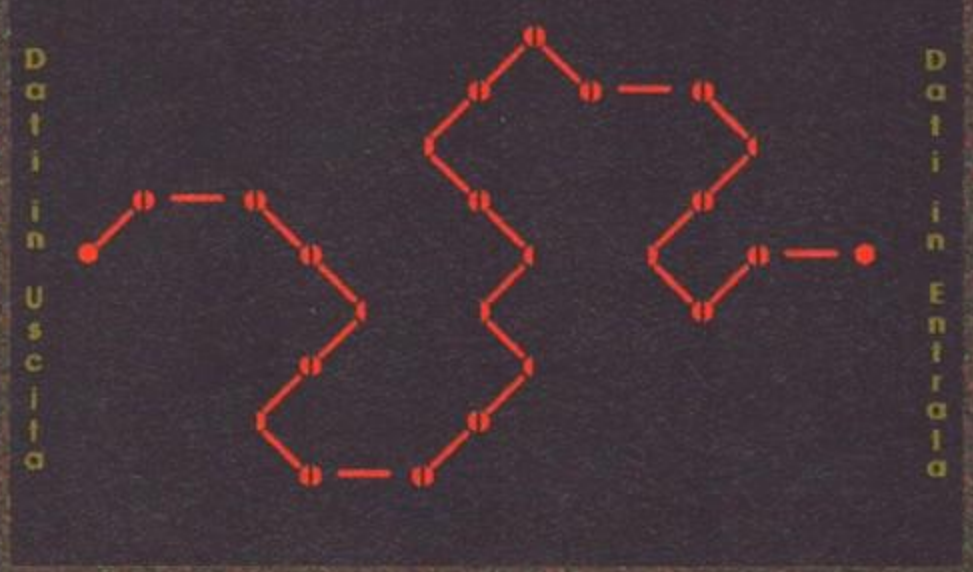
TANTI AUGURI A MEEE, TANTI AUGURI A ME, TANTI AUGURI ALLE FBS PAGES, TANTI AUGURI A MEEE!
Eh sì, è passato già un anno e non posso negare che le cose non siano andate di bene in meglio: dal piccolo FBS Corner alle più esaurienti FBS Pages, in un crescendo di stupidaggini e cretinate che continuano tuttora a turbare la tranquillità della rivista di videogame più venduta a Praticillo Lodigiano (134 abitanti circa).
Purtroppo, a questa gaudente notiziola, ne segue però un'altra non altrettanto bella: la scoperta che il flemmatico allontanamento del MAO dal suo angolo era in effetti dovuto al fatto che il 28 aprile sarebbe dovuto partire per il servizio civile... una vera coltellata. In effetti anche su di me pende, come una spada di Damocle, il servizio di leva, ma fino alla mia partenza (data ancora da destinarsi) tenterò di fare il possibile per essere utile almeno quanto il Della Calce lo è stato per tutti i lettori da quattro anni a questa parte; mi immagino la "Corsa ai Tips" che vi sarà quando anch'io farò fagotto... Ad ogni modo, non sono Cloris la zingara e l'unica palla di vetro che ho la tengo ben nascosta (come al solito sono un gentleman): chi vivrà vedrà!

L'indirizzo al quale potrete spedire i vostri trucchi, tips, mappe e soluzioni è:
Xenia Edizioni - TGM Sono un mago!, Casella Postale 853 - 20128 Milano
Se invece desiderate aiuti su un gioco specifico o dritte di qualunque tipo, indirizzate il tutto a FBS RULEZ, oppure faxatemi le vostre richieste (mi raccomando d'indirizzarle a me, FBS) allo 02-878567: in entrambi i casi risponderò solo sulla rivista (niente risposte private). Una cosa importate è che vi ricordiate d'indicarmi con precisione dove siete rimasti bloccati e magari, se si tratta di un'avventura grafica, gli oggetti che avete nell'inventario. Come ho già consigliato la volta scorsa comunque, prima di scrivere vi consiglio di dare un'occhiata ai vecchi numeri delle FBS Pages/Corner: la metà delle risposte alle domande che mi fate sono già state pubblicate. Ora sedetevi, aprite un pacchetto di patatine e tenete sotto mano una lattina di Idraulico Liquido: lo spettacolo sta per cominciare!

Fabio "FBS" Simonetti

ACE VENTURA (Gianluca Poli di-a-da-in-con-su-per-tra-fra)

Non faccio in tempo a recensire qualcosa che subito arrivano le richieste di aiuto: ma dove siamo, su TGM? Ad ogni modo ho voluto fare il bravo e riportare la soluzione integrale dell'enigma del Computer di Phatteus Lardus: quello che dovrete fare sarà seguire il percorso che vedete nella foto facendo in modo che ogni mezza luna, il trattino consecutivo e la seconda mezza luna a esso collegata siano dello stesso colore. Non importa se l'intero percorso sembrerà un arcobaleno, l'importante è che ogni insieme mezza luna-tratto-mezza luna sia di una sola colorazione.



ALONE IN THE DARK (Francesco Piccirillo da S.Nicola La Strada -CS)

Ciao Franz, vedo che le cose non funzionano come dovrebbero... Il numero di TGM riguardante Alone è il 49 (lo puoi vedere anche dalla lista delle soluzioni). Anche se il trucchetto per superare il pezzo in cui ti sei bloccato è talmente semplice che non necessita dell'arretrato. Per prima cosa, dopo aver messo il talismano sull'altare, dovrai accendere la lanterna con l'accendino e poi gettarla verso l'albero: spara fuoco; poi, usando l'uncino per aprire tutte le porte di roccia precedentemente inaccessibili, dovrai semplicemente tornare all'entrata della magione e aprire il doppio portale. Fine!

A-TRAIN
Un cheat rapido per questo vecchio titolo della Maxis. Tenete premuti i tasti CTRL e SHIFT inserendo la password
PETERCHEATERCHEATERWIMP: come per magia salteranno fuori 1.000.000 di dollari e qualche altra gabolletta... Buon appetito!

RIPPER (Tutti i disperati che NON leggono le FBS Pages/Corner)

Bastaaaa! Questa errata corrige l'ho pubblicata almeno un centinaio di volte; esco ancora una volta il sistema per ottenere la combinazione per la calcolatrice di Catherine Powell nella versione italiana, ma per favore, smettetela di chiedermela, ditelo a tutti i vostri amici e passate parola: sto diventando schizofrenico, fra poco andrò in giro con un bisturi ad affettare vecchiette! La combo che dovrete inserire nel libro/cassaforte è 1-2-6-1-2-2; la formula che saltorà fuori potrà poi essere inserita nella calcolatrice semplicemente usando quest'ultimo oggetto (lo farete in maniera automatica).

TUTTE LE SOLUZIONI SU CD (V.2.4)

Per poter richiedere, al doppio del prezzo di copertina, le copie arretrate di TGM con CD, dovrete fare un versamento sul c/c postale 19561209 intestato a Xenia Edizioni s.r.l., Via Dell'Annunciata 31 - 20121 Milano, non dimenticando di indicare sul retro il nome e il numero della rivista/riviste che desiderate. Ecco qui di seguito la lista delle soluzioni apparse sul Silver Disk:
CD di TGM n. 82 — Monkey Island; Monkey Island 2: Alone in the Dark
CD di TGM n. 83 — Indiana Jones 4; Alone in the Dark 2
CD di TGM n. 84 — Maniac Mansion; Zak McKracken; Day of the Tentacle
CD di TGM n. 85 — Sam & Max; Alone in the Dark 3; tutte le mappe di Rayman
CD di TGM n. 86 — Discworld; Darkseed
CD di TGM n. 87 — Simon the Sorcerer (con mappe); Woodruff and the Schnibble of Azimuth
CD di TGM n. 88 — Under a Killing Moon; Phantasmagoria
CD di TGM n. 89 — Cruise for a Corpse; Cyberia 2
CD di TGM n. 90 — King Quest 5 (con mappe); Shadow of the Comet
CD di TGM n. 91 — King Quest 6; Space Quest 4
CD di TGM n. 92 — Lands of Lore (con mappe); Little Big Adventure; I Have No Mouth
CD di TGM n. 93 — Indiana Jones 4 (a grande richiesta); Beneath a Steel Sky; Full Throttle
CD di TGM n. 94 — Kyrandia 2 (Hand of Fate); Kyrandia 3 (Malcolm's Revenge); Goblins 3
CD di TGM n. 95 — Biotorge; Fade to Black (con mappe); The Spheris Legacy (Amiga); Valhalla 3 (Amiga)
CD di TGM n. 96 — Dragon Lore; Lezioni sull'uso dell'editor di Duke Nukem 3D+ 2 mappe; Lure of the Temptress (Amiga); Future Wars (Amiga)
CD di TGM n. 97 — Larry 3; Future Wars (PC); Prisoner of Ice; Operation Stealth (Amiga)

MICRO SOMMARIO DELLE SOLUZIONI SU TGM

Viste le enormi richieste di pubblicazione di un vademecum o quanto meno di un sommario con TUTTE le soluzioni mai apparse su TGM (per ora troppo vasto da realizzare visto il mio tempo "libero"), ecco qui di seguito un antipasto con la posizione delle più richieste in ordine alfabetico. Inutile dire che per gli arretrati vale lo stesso discorso fatto per i CD (vedi "Tutte le soluzioni su CD")... Ah, quasi dimenticavo: Roby, finestra segreteria tutto fare, anche se in effetti uno preferisce non pensarci) non sa niente sulle soluzioni sui numeri contenenti cheat e trucchi, quindi non pensi vi convenga continuare a massacrarla di richieste, a meno che non vogliate un malocchio modello Martin Fieldman (igor di Frankenstein Jr.).
Alone in the Dark — TGM n. 49
Alone in the Dark 2 — TGM n. 62
Bioforge — TGM n. 77
Broken Sword — TGM n. 38
DreamWeb — TGM n. 71
Full Throttle — TGM n. 78
Gabriel Knight 2 — TGM n. 87
Indy and the Fall of Atlantis — TGM nn. 46,47,48
Lost in Time — TGM n.60
Mortal Kombat 2 (mosse) — TGM n. 75
Mortal Kombat 3 (mosse) — TGM n. 86
Ripper — TGM n. 89
Sam & Max — TGM n.65
Simon the sorcerer — TGM n. 66
Simon the sorcerer 2 — TGM n. 82
Ultima 7 Serpent Gate — TGM nn. 54,55
Ultima 8 — TGM n. 66
The Dig — TGM n. 84
Zork Nemesis — TGM n. 98

REDNECK RAMPAGE

Contadini dell'universo sbarcate, unitevi e date stego a tutta la vostra rabbia. Le vostre galline saranno fiere di avere dei padroni come voi, per non parlare delle vacche e dei cavalli...
RDELVIS - Invincibilità
RDALL - Oggetti, armi, munizioni e il pieno di vitalità
RDGUNS - Tutte le armi
RDINVENTORY - Inventario completo
RDITEMS - Tutti gli oggetti
RDKEYS - Tutte le chiavi
SHOWMAP - Mappa completa
RDCLIP - Passare attraverso i muri
RDMONSTERS - Disinserimento dei nemici
RDSKILL# - Ricomincia il livello con abilità da 1 a 4
RDVIEW - Visuale speciale (???)
RDUNLOCK - Toglie l'easy targeting
RDDEBUG - Debug mode

BROKEN SWORD

Visto che molte persone si sono lamentate del fatto che non si riusciva a combinare niente col sarcofago del museo (George ci entrava ma poco dopo usciva con la frase "Potrei restare lì dentro tutto il giorno"), Angelo "Lupo Solitario" Schenbri (spero di averci azzeccato, sul tuo cognome c'era una macchia di Nutella!) da Ciampino (Roma) è stato sul tutto il giorno per risolvere il problema e far luce sul mistero... Lone Wolf ci dice che per far sì che l'infilarsi nel sarcofago porti a qualcosa (nella fattispecie il furto del treppiede), dovrete prima far scatenare degli eventi che vi permettano di visitare l'ospedale: solo allora, dopo un paio di enigmi, potrete appendere il cartellino "risolto" al caso del museo. Un po' vaga come spiegazione ma comunque accettabile ("in tempo de guera 'nse butta niente!")!

TIPS

DAGGERFALL

Da Piumetti Davide di Cevo (BS), un trucchetto niente male che però non ho potuto provare di persona a causa dell'odio genetico nei confronti di Daggerfall. Davidonzo dice di comprare un carro e di trovare da qualche parte una cassa con un tesoro (eh, roba normale!); prendete tutto ciò che c'è nello scrigno e mettetelo sul carro, salvate la posizione e quando riaprirete la cassa (probabilmente dovrete ricaricare la partita appena salvata ndFBS) troverete il tesoro ancora intatto. Questo procedimento lo potrete ripetere fino a diventare ricchissimi! Un grazie a Davide (sempre che il tutto funzioni) ed enjoy!

DRAGON LORE (Daniele Campajola da Venezia)

Ciao Daniele, grazie come al solito per i complimenti. Per poter superare la pianta carnivora che si trova oltre il fiume dovrai legare la corda trovata nella catapecchia di tuo padre col teschio ai piedi del vegetale. Col rampino così costruito mirai al ramo in alto a sinistra... Hai mancato la soluzione su CD?

DIABLO

Molti mi hanno chiesto se tra qualche tempo sarebbe stato possibile vedere alcuni livelli aggiuntivi di questo Arcade/RPG targato Blizzard; forse però non tutti si sono accorti di una cosa: il gioco è praticamente infinito! Sì, avete letto bene: non sapete che cominciando da capo una nuova partita (anche mantenendo il personaggio che già avete) i labirinti della chiesa saranno diversi?
Il motore del gioco randomizza le mappe di volta in volta; inoltre è possibile che becchiate anche il "misterioso" diciassettesimo livello, trovando armi ancora più potenti, nuovi "enigmi" e mostri che magari prima non avevate beccato... Un gioco con longevità di 5/5 è anche questo, no?

INDY AND THE LAST CRUSADE (Marco Guaita da Olgiate Olona -VA)

Ciao Marco. Mi chiedi il sistema per ottenere la combinazione della cassaforte dietro il quadro della Gioconda nel castello dei nazi, giusto? Beh, per prima cosa ti devo dire che non è indispensabile che tu apra la cassetta di sicurezza, anche se così facendo faciliterai molto la vita a Indy nelle sezioni avanzate. Per farcela dovrai avere con te il quadro con il calice che si trovava nella casa di Henry (parete a destra); consegnandolo alla guardia, vedrai il comandante segnare la combinazione su un foglietto che poi verrà messo nello schedario. Non appena avrai la strada libera all'ufficio del suddetto comandante, dai l'arresto al cane, apri il mobile e frega ciò che ti serve. Tra l'altro questa carta altri non è che un pass in bianco che ti servirà per superare l'ultimo posto di blocco dopo la sezione in aereo, anche se prima dovrai farlo firmare dal Führer.
Un consiglio extra: per fregare l'enorme tedesco biondo, vedi di farlo ubriacare grazie a della birra versata nella coppa che potrai trovare da qualche parte nel castello... Anche il Mein Kampf potrebbe servire ai tuoi scopi: la guardia nella sala degli allarmi lo stava cercando da tanto.

LANDS OF LORE (Marco Colombara dalla provincia di Novara, tutum tunz!)

Sig, sig, seb: io mi sono fatto il c**o come una capanna per la soluzione e tu mi rimani bloccato a un'enigma così... Altro che Super Ster Destroyer sopra a Milano, ti mando io un World Devastator in piano il distruttore di universi di Star Wars... Dark Empire!! Comunque sai che da che mondo è mondo rispondo sempre alle richieste di aiuto, perciò ecco quello che devi fare nel livello sotterraneo della White Tower: raccogli tutti e quattro gli oggetti in movimento e mettili negli incavi presenti sulle pareti. Non cercare di andare verso est prima di aver fatto altrimenti: come ben sai, verrai teletrasportato in una stanza piena di spettri!
Fatto ciò potrai prendere passare nella stanza accanto, aprire la porta con la chiave che hai trovato al livello 3, nella cassa subito dopo il foro nel pavimento, e guadagnarti la testa della statua con a quale potrai finalmente produrre l'elisir per Re Richard! Land of Lore 2 dovrebbe essere in dirittura d'arrivo!

OUTLAWS

Hey, per tutti i cactus, come diavolo può fare un vecchio cercatore d'oro a guadagnarsi la giornata, eh? Lavorare col fido Winchester o con una bella Colt non è il massimo della vita e certamente un pezzo di latta sotto al poncho non risolve tutti i nostri problemi... Ecco perché il vostro Clint "FBS" Eastwood, con la collaborazione di Broncos "XAM" Bill, ha pensato di ritirare questi codici che capitano davvero a fagiolo! Questo è solo un antipasto comunque, magari nei prossimi numeri ne salteranno fuori degli altri come dei topi della prateria...
OLASH - Munizioni infinite
OLPOSTAL - Tutte le armi e pieno di munizioni
OLREDLITE - Disattivazione dell'intelligenza, il nemico non sparerà o si muoverà fino a quando non si inserirà nuovamente il codice

PRAY FOR DEATH (Stefano "LK" Manfrini da Faxlandia)

Porca miseria, ma questo gioco ti deve proprio piacere: se ti becco da queste parti ti organizzo un incontro con qualcuno dei programmatori o magari con quel dementone di Shin che ne ha scritto la trama... Ecco altre errata corrige per questo picchiaduro made in Italy: L'Idiot Move di Painbringer è G, G, P1, P2, K1, K2; la seconda Killer Chain di Xenobius è G, G, I, A, P2, mentre per quanto riguarda il codice per l'attivazione di Pain (MEETTHEGUYS) e il sotto-gioco ti devo dire che davvero non ci capisco una cipna: dovrebbe funzionare... Vedrò di chiedere allo stesso tizio che l'ha programmato, al più presto saprai qualcosa. Grazie per i complimenti su Tomb Raider: per la storiaccia hai ragione, anche se in effetti in qualche remoto sito su Internet ci sono veramente le texture extra per far sembrare biotta Lara. Ci sentiamo!

TIME GATE (David "DAK 97" da Roma)

Yo Dak, qualcosa mi fa pensare che i templari siano davvero "duri a morire". Per poter superare la stanza coi raggi laser all'inizio del gioco, dovrai aprire la piccola vetrina nell'atrio grazie alla tessera magnetica e poi usare la catapulta radio-comandata caricata coi colpi che troverai nel suddetto mobiletto. Facendogli fare una certa strada attraverso i raggi, dovrai portare la macchinina dalle parti del pulsante rosso e poi farla sparare in modo da colpire quest'ultimo. Tutto qui!

ZORK NEMESIS (Andy e Luke da Roma)

Oooohh, adesso Zork è il "gioco più difficile che ci sia"?! E dove lo lasciamo The Ripper, impossibile da finire senza soluzione? E-Return to Zork? Comunque il fatto che siate arrivati da soli fino a questo punto vi fa onore e per tanto vi voglio premiare: per suonare il pianoforte al conservatorio dovrete andare nell'ufficio, prendere il diapason dalla scatola sulla scrivania e inserirlo nell'apposito foro; facendolo vibrare dovrete ripetere la stessa nota: un LA centrale.
Per quanti riguarda l'ordine in cui dovrete suonare le campane (direttamente collegato all'enigma delle maschere parlanti), vi rimando al mese prossimo: vedrò di riprendere le immagini dell'enigma rendendole un po' più chiare.

KING QUEST 6 (Pinco Pallino dal Cremlino)

Hahaha, sempre meglio dunque, eh? Dici che ti hanno mandato via dalla Casa Bianca (vedi FBS Pages del numero scorso) perché gli occupavi per troppo tempo il computer? Beh, una volta mi hanno mandato via dall'ospedale perché occupavo troppe infermiere... modestamente!
Ascolta, io tirde' queste dritte su KQ 6 ma ti devo chiedere di faxarmi al volo la soluzione di un enigma che sinceramente non ricordo: alle Scogliere Logiche dell'Isola della Montagna Sacra (praticamente la zona dopo i codici, il secondo o il quarto enigma della salita), qual è la risposta della frase "A Master of Languages will ... ..."? Alessandra Savoli di Bologna mi ha mandato una lettera troppo bella e sinceramente mi dispiacerebbe non risponderle. Ecco comunque ciò che volevi: per il meccanismo che fa abbassare il soffitto nel labirinto del minotauro, dovrai prima superare l'acqua calda dell'Isola della Bestia usando un cavolo congelato (più avanti troverai un mattone e la lampada che volevi); per il quinto gnomo invece avrai bisogno di una pozione d'invisibilità che troverai in un vaso all'esterno del negozio dell'Isola della Corona. Non dimenticarti il tax, ci conto: 1, 2, 3, 4, 5...

KYRANDIA 2: HAND OF FATE (Olga da Catania)

Ciao Olga, come avrai capito a me va benissimo che tutti mi diano del tu, non farti problemi. La combinazione per poter aprire il teschio nella prima isola (quello nella grotta, dopo il topo) è la medesima che si otterrà risolvendo l'enigma della pianta con gli insetti colorati. Quello che dovrai fare sarà premere le lucciole in successione in modo da scoprire la giusta sequenza di colori (hai presente il gioco musicale "SIMON"). Non credo cambi da partita a partita, perciò eccoti la mia: Viola, Arancione, Verde, Azzurra, Rossa, Gialla e Blu: se per caso questa non dovesse corrispondere alla tua, segnati quella che hai ottenuto e tienila da parte visto che la dovrai usare più di una volta.
Per quanto concerne le soluzioni sul CD, prima del numero 82 posso solo dirti che non esistono: io e Mac abbiamo iniziato a inserirle solo da quel numero in poi. Ciao.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY (Luca D'Emilio da Marano -NA)

Aaaaah, orrore e raccapriccio: un trekker! No, sto scherzando: allora Luca, tutto bene? Dici di leggere TGM solo da un anno ma di essere da sempre un avventuriero (grande frase!) e se devo essere sincero questo ST 25th Anniversary è stato davvero un avventura che all'epoca mi sono proprio gustato (al di là del fatto che preferisca di gran lunga Star Wars). I dati che mi hai fornito sulla prima missione (il punto in cui ti sei bloccato) non sono chiarissimi... hai per caso tentato di curare il tizio moribondo? Beh, usa le bacche su Ardak-4 (la macchina in alto a sinistra nel laboratorio), la mano sull'uomo e poi lo stesso arto sulla scrivania al centro dello schermo... Non sai di cosa parlo? L'hai presa la mano del klingon che hai disintegrato all'inizio? Per attivare il pannello della stanza subito oltre la frana (da liberare col faser) dovrai proprio usare questa manina sul pannello, attivare la console sotto alle tre sfere colorate e settare gli affari (W la precisione!) in modo che siano tutti poco più in basso della zona centrale.
Non appena arriverà l'alieno, dagli la chiave storta e dovresti finire il primo "episodio". Gli altri sì che sono incasinati, altro che giungere laddove mai nessun uomo è mai giunto prima!

MAGIC CARPET 2 (Paolo da Faxlandia -???)

Scusa Paolo, ma quanti abitanti ha Faxlandia? No, te lo chiedo perché è probabile che questo paesello possa prendere il posto di Praticillo Lodigiano in virtù del numero di lettori che ci seguono! Beh, aspettando una risposta al quesito ti mando i codici che mi chiedi: non posso lasciare che il tuo tappeto perda pezzi di pezza che puzzan di pizza!
Premi L, scrivi WINDY, seguito poi dalla pressione del tasto Enter. Ora premendo i seguenti tasti tregherete l'universo intero!
Alt-F1 Accesso a tutti gli incantesimi
Alt-F2 Altro mana
Alt-F3 Distrugge tutti gli altri giocatori
Alt-F4 Distrugge i castelli
Alt-F5 Distruggi tutti i palloni
Alt-F6 Cura
Alt-F7 Uccide tutte le creature
Alt-F8 Alti punti d'esperienza per gli incantesimi
Alt-F9 Utilizzo "gratuito" degli incantesimi (ON/OFF)
Alt-F10 Invincibilità (ON/OFF)
Shift-D Completa l'obiettivo corrente
Shift-C Completa il livello

MECH WARRORIOR 2: MERCENARIES

I cheat per questo seguito più o meno migliorato (grafica ottima ma Mech davvero brutti) sono già stati pubblicati sul numero 91; ad ogni modo penso sia ora di rinfrescare un po' la memoria a tutti quanti. Per inserirli dovrete tener premuto CRTL+ALT+SHIFT e digitare le seguenti parole:
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY - Invulnerabilità
BUBBLEBOY - Sfera protettiva
ISEENRIREANDISEENRAIN - Munizioni infinite
OOOHHHLLLAAALLLAAA - Heat Tracking
ITSDABOOOMB - Il bersaglio nel mirino si autodistrugge
CRAZYSEXYCOOL - Jumpjet infiniti
LIKETHECOMSTARBAY - Termina con successo la missione
BEHOLDMYGLORY - Vista a raggi X

MONKEY ISLAND 2 (Marco Longoni da Faxlandia)

Ciao Marco, bell'inizio di carriera: Monkey 2 è senza dubbio una delle avventure più longeve di mamma Lucas e anche una di quelle più criticate per il finale. Ad ogni modo i problemi su Scabb Island sono di facile soluzione: per il topo ti servirà il bastoncino che troverai sulla spiaggia (dove c'è il falò poi due pirati), la corda e le patatine al formaggio nella scodella dell'alligatore (nell'albergo): costruisci una trappola e poi, tornando in cucina con l'animaletto appena catturato, gettalo nella zuppa pentola, ordinane un po' e il cuoco verrà licenziato (tu potrai offrirti al suo posto). Per il vestito, fai scappare l'alligatore tagliando la corda col coltello e, non appena la hall dell'albergo sarà vuota, infilati nella camera di Largo, chiudi la porta, mettici sopra il secchio pieno di fango e imboscati dietro al paravento... Largo entrerà sporcandosi tutto e darà i suoi vestiti al vecchietto; tornando più tardi nella camera del tuo antagonista, troverai lo scontrino per ritirarli dietro alla porta. Alleluja!

MONKEY ISLAND 2 (Niko e Fabrizio da Faxlandia)

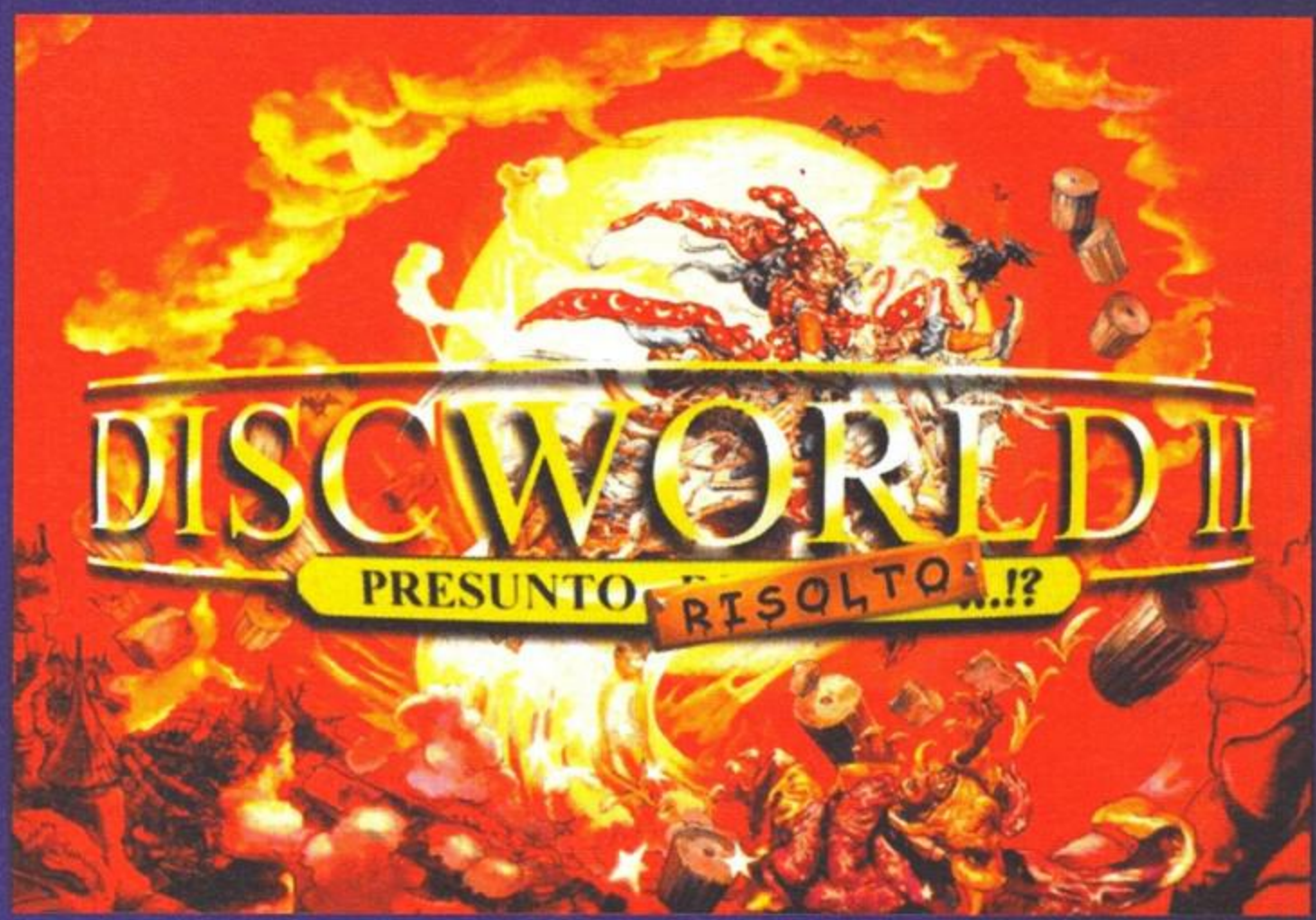
Ciao dynamic due! A quanto pare l'ultimo pezzo di mappa per il Big Whoop dà problemi anche a voi, eh? Ok, la parte che vi serve è quella che è stata data al cuoco ormai morto della combriccola che originariamente aveva seppellito il tesoro (Rapp Scallion, se non erro). Quest'ultimo personaggio lo potrete trovare al cimitero di Scabb Island; apritene la cripta con l'apposita chiave e vedrete un incredibile numero di bare con alcune scritte su di esse... Sono i detti preferiti dei pirati lì sepolti: quale mai sarà quello di Rapp? Per saperlo dovrete andare nella camera da letto del governatore di Phatt Island, scambiare il libro che ha sul pancione con uno dei tomi presi in biblioteca e dare una sbirciatina ai cotali detti pirateschi... Beh, non voglio rivelarvi troppo, già questo certamente vi basterà (sperando che sia proprio quello il pezzo di mappa che vi manca): fatemi sapere!

£ 109.900
Programma e manuale in italiano
LIGHTHOUSE
RAMA
£ 119.900
Programma e manuale in italiano
£ 99.900
Manuale in italiano
LORDS OF THE REALM II
3-D
ULTRA
PINBALL
CREEP NIGHT
£ 79.900
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI
SIE
CD.Rom
"BELLA FORZA: SONO SIERRA!!"
Che binomio: SIERRA e LEADER, ovvero la firma più autorevole tra i produttori di software interattivi e il leader nella distribuzione in Italia, insieme garantiscono scintille, botti, laser, astronavi, auto, razzi, dadi, spettacolo, thrilling, avventura, cioé intrattenimento di qualità superiore. La gamma dei prodotti SIERRA che LEADER presenta oggi è destinata a raccogliere consensi e successi a 360° proprio grazie alla qualità dei titoli, capaci di avvincere e divertire per lungo tempo.
Numero Verde
167-821177

RRA®

Ecco i migliori: i titoli della gamma SIERRA distribuiti da LEADER che puoi trovare nei migliori negozi.
LIGHTHOUSE: un viaggio in una dimensione straordinaria per salvare una bimba rapita. LORDS OF THE REALM II: prova a fare il re nell'Inghilterra del XII° secolo, tra assedi, castelli, contadini e cortigiani. RAMA: l'avventura fantascientifica degna dei più grandi "sci-fi" della storia del cinema. 3-D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT: zombies, fantasmi, folletti: entra nel macabro mondo del flipper più spaventoso che tu abbia mai visto. CYBER GLADIATORS: botte cosmiche tra questi guerrieri e le mosse le personalizzi tu. HUNTER HUNTED: cacciatore o preda, in questo frenetico ed avvincente sparatutto 3D. PHANTASMAGORIA: Thriller e Horror in un giallo da brivido da vivere in prima persona.
NASCAR RACING 2: il brivido delle corse in pista del Campionato NASCAR 1996, così reale che... è meglio usare il casco!

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

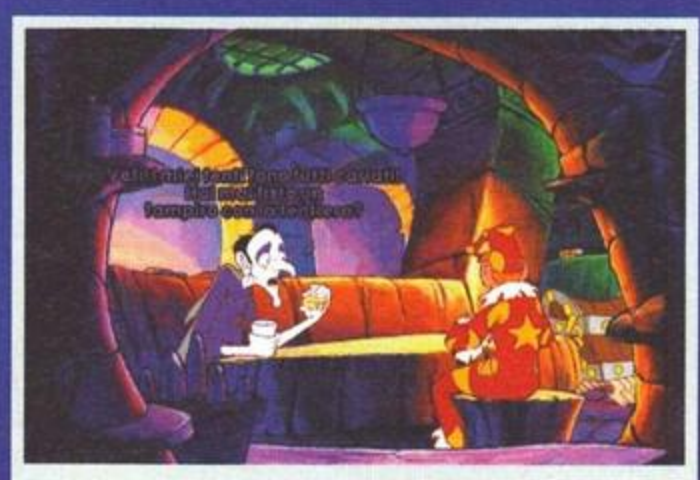


Voilà, è tornato Mondo Disco e al titolo è stato aggiunto un bel due! Al contrario di quello che solitamente dichiaro nell'introduzione di ogni singola soluzione a cui metto mano, questa volta nessuno ha chiesto nulla per questa avventura ma, siccome avete riempito la casella postale dello XAM con quesiti del tipo: "come faccio a cuocere le uova al tegamino in Discworld 2", "Perché il mondo è piatto?", ecc..., io e quel demente travestito da mammalucco abbiamo aspettato l'uscita della versione in italiano e l'abbiamo risolta senza colpo ferire (balla colossale, io ho perso 56Kg e adesso XAM va in giro con un pastore tedesco: un omone alto due metri che sa solo dire krapfen e wurstel!).
Ad ogni modo, ecco qualche dritta che vi permetterà di godervi maggiormente questo titolo distribuito nella nostra lingua madre da Halifax: 1) siate schivi e non parlate con nessuno in modo da non capire nulla della storia; 2) lasciate perdere gli oggetti altrimenti il processore rallenterà all'inverosimile con risultati devastanti; 3) leggete la soluzione passo passo perché così facendo ci farete felici.; 4) non mangiate la minestra che vi fa solo male (confermo: mamma leggi anche tu e tieni presente! ndXAM)(zitto e mangia! NdFBS che finta d'essere la mamma di XAM)!
Ok, questo è tutto, prima di lasciarvi al malloppone desidero ringraziare Stefano Stalla e Andrea Giolito per il sostegno morale e naturalmente tutti quelli che NON hanno spedito la soluzione... Enjoy the solla!

Fabio "FBS" Simonetti & Massimo "XAM" Svanoni

La Morte è stranamente scomparsa e voi venite incaricati di riportarla alle sue comuni funzioni (non me la sentivo di dire "in vita"). Come fare? Parlando con sua onnipotenza l'arcicancelliere scoprirete che l'unico metodo per richiamare la Nera Signora consiste nel perpetrare il Rito di Ashk-Ente. Come nella più classica delle tradizioni, per compiere il rito occorrono alcuni ingredienti che dovrete darvi da fare per recuperare: qualche candela gocciolante, tre bastoncini di lunghezza uguale, della polvere scintillante, del sangue di topo e un po' di puzzo nauseante.
Rimboccatevi le maniche, uscite dal salone da pranzo dell'università ed entrate diretti nel centro ad alta energia, dove potrete iniziare a constatare la mole di demenzialità presente nell'avventura parlando con i tre confratelli. Prima di lasciarli al loro destino, staccate la provetta dal genio (il computer che funge grazie agli insetti), raccogliete la mantice sotto allo stesso e la calamita cui Skazz dà le spalle, a lato del tavolo. Usciti dalla schermata, entrate nel giardino e, dopo aver scambiato quattro chiacchiere con i fratelli impegnati al cricket, dirigetevi a destra fino al mucchio di rifiuti e alla casetta per volatili. Appollaiato su quest'ultima troverete un diavoletto al quale potrete parlare per venire a conoscenza dei suoi stivali puzzolenti. Senza alcun rimorso, utilizzate la calamita per sfilarglieli e, compiuto il misfatto, fuggite in città. Entrate nel negozio ambulante (una casupola che, a causa di qualche disfunzione spazio-temporale, cambia frequentemente la sua ubicazione) e raccogliete il fenicottero, il pesce impagliato nel bancone, l'incenso sopra lo stesso e, infine, dopo aver esaminato le candele sulla mensola, chiedete informazioni alla vecchietta, la quale vi spiegherà che vi occorre della cera d'api particolare per ottenere ciò che desiderate (le candele gocciolanti).
E' giunto il momento di tornare (cfr. episodio precedente) nelle Tenebre; la piccola Morte dei Topi vi farà la sua sinistra accoglienza, lasciandovi con un filo di inquietudine. Entrate nel pub gestito dal troll (tradotto inspiegabilmente come "folletto" - bah...), parlate al vampiro che vi mostrerà la sua interessante dentiera, quindi con il playboy Casanunda, chiedendogli la scala (a lui serve per sopperire alle straordinarie limitazioni in altezza cui la natura lo ha costretto): vi risponderà che pretende un'occasione speciale per liberarsene. Accomiatatevi e, prima di lasciare anche il pub, raccogliete la scatola di fiammiferi sul bancone e chiedete un boccale di birra (in effetti molto particolare) al troll.

Proprio dinanzi al locale sono accampati alcuni mendicanti con il cervello in panne; per prima cosa accalappiate la sega e la pentola nelle vicinanze del tipo con la papera sulla capoccia (si trovano l'una sopra l'altra), quindi, dopo avere osservato la pentola sul fuoco, l'odore nauseante e la papera dell'imbecille, tentate un bel discorsone con i tre. Se sarete stati abbastanza in gamba (o pazzi, dipende dai punti di vista) da uscirne cerebralmente illesi, entrate da Gimlet, il caffè sulla destra, scoprirete che il menù è piuttosto limitato: rocce candide per i troll e panini a base di topo per tutti gli altri. Dopo aver raccolto il barattolo di peperoncino, sedetevi al tavolo e, chiamando il barista, ordinate proprio un panino a base di topo. Costui attenderà che un povero roditore gli passi accanto per impacchettarlo e porgervelo fresco fresco. Rispondete con un bel ruttone e, usciti dal bar, raggiungete l'obitorio che si trova poco a sinistra del pub del troll. Tutto quello che dovrete fare all'interno dell'oscuro scantinato, sarà recuperare il coltello in mezzo alla brodaglia sotto al poster e dare uno sguardo alla strega sdraiata sulla lastra.
Di nuovo tra le strade delle Tenebre, procedete verso sinistra, superando lo scarrozzatore di morti ed entrate nella bottega della veggente. Esaminate la bottiglia del genio sullo scaffale, poi tentate di parlare alla donna (!); utilizzando le icone da sinistra verso destra, il tutto si risolverà quando avrete utilizzato quella della riflessione: ora potrete ricominciare a parlare daccapo e godervi una delle conversazioni più divertenti cui abbia assistito. Per lasciarvi prendere la bottiglia del genio pretenderà che le procuriate un ectoplasma; chiedendole informazioni su di esso, verrete a conoscenza dell'importanza degli ectoplasmi a certi livelli di chiaroveggenza. Ter-



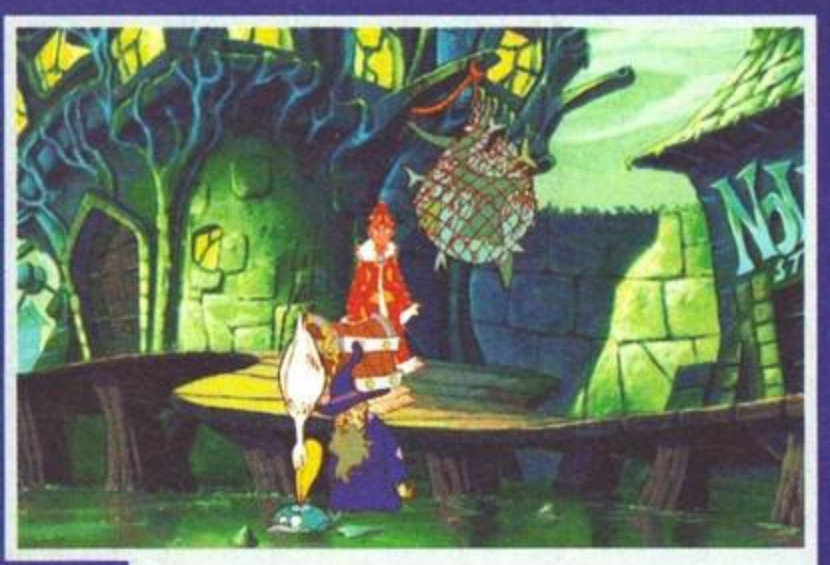
Il vampiro più squallido che si sia mai visto vi mostra la sua dentiera: potrebbe tornare utile per succhiare del sangue!

Il negozio ambulante, elemento caratterizzante del Mondo Disco è stato riportato anche nell'avventura. Il suo pregio? La possibilità di fornire oggetti di qualsiasi tipo a ogni avventuriero senza richiedere qualcosa in cambio.

Gimlet non si farà problemi a fornirvi il topo del quale avete bisogno in formato panino.

Ok, lo ammetto, sono un depravato e non ho potuto resistere alla tentazione di scoprire quanto fosse accurato il manichino…

minato il dialogo, andate a sinistra, nel retrobottega dove dovrete raccogliere l'asse da stiro che si trova nell'armadio, le forbici sul tavolo, strappare la sottoveste al manichino (maiali!) e, non contenti del macello, segare un braccio al manichino (assassini!).
Con la fama macchiata da un tale atto di violenza entrate nel cimitero, per raccogliere il piccone appoggiato a una lapide e dare sfogo alle proteste della aspirante giullare con manie di martirio. Procedendo verso destra potrete incontrare il fu Windle, che vi parlerà della sua nuova vita da non-morto (i giochi di parole all'interno di questo gioco sono sin troppo immediati!).
Andate all'associazione dei folli (quella che avete fatto saltare in aria durante l'introduzione) e raccogliete la tromba e la mattonella alla sinistra del buco che conduce nelle fogne. Ora potrete scambiare



Il pellicano nel lanciarsi sul pesce che gli avete lanciato, ha fatto il pelo al povero Windle, il quale è talmente imbruttito dalla sua nuova situazione di non-morto che non se ne è neppure accorto.

quattro chiacchiere con l'ectoplasma di Chucky, giullare che vi aveva fatto dannare già nel primo episodio, quindi utilizzare la mattonella per convincerlo a venire con voi, abbandonando la propria dimora. Una volta catturatolo, entrate nelle fogne e procedete lungo il condotto di sinistra per raggiungere la grata, nella quale utilizzerete la mantice per ottenere della polvere scintillante dalla lattaia aspirante attrice che si trova proprio sopra, nella piazza del cinema.
Andando al porto assisterete all'ennesimo tentativo di suicidio senza successo del povero Windle, che non vede l'ora di schiattare: scoprirete che il fondo del fiume è davvero basso in quel punto. Allora get-

Non ne conosco il motivo, ma questa vecchietta dall'occhio pecoro mi riporta alla mente il Simonetto…

Sono tutte uguali le aspiranti dive: una pettinatura bionda, un vestito bianco e un po' di aria che alzi loro la sottana è quanto occorre perché si montino la testa.

tate il pesce in acqua e il pellicano si lancerà per tentare di catturarlo, rimanendo infilzato e tramortito. Raccoglietelo e, dopo aver tagliato la rete con il coltello, intascate anche il pesce martello (tututun tunz, di questo passo posso scrivere qualche pezzo rap!). Fate un salto in piazza per parlare con la lattaia e, soprattutto, con Dibbler, che vi omaggerà con un opuscolo e del grano per fare i popcorn.
Tornate quindi al giardino dell'università per consegnare il pesce martello a Bursar, il fenicottero a Dean e il trampoliere (il pellicano) al bibliotecario, in cambio delle rispettive mazze. Già che siete in zona, catturate il pollastro, offrendogli del grano condito con la birra per farlo ubriacare. A questo punto tornate sui vostri passi e proseguite verso sinistra per raggiungere l'apicoltore dal quale, scambiate le consuete quattro chiacchiere, verrete a scoprire le ambizioni da regista. Mostrategli l'opuscolo e, in un battibaleno, si leverà dai piedi lasciando le povere api alla vostra pericolosa custodia. Come prima cosa condite il cespuglio fiorito con il peperoncino per far sudare le api e incoraggiarle a bere (occorre della cera speciale, ricordate?), quindi avvicinatevi all'alveare indossando la sottoveste. Come si allontanano le api? Con il fumo! Accendete un bastoncino di incenso e, quando le povere creature saranno fuggite, procuratevi la cera che vi occorre

Orrore e violenza: state assistendo al turpe topocidio di una povera creatura la cui unica occupazione era quella di mangiare formaggio.

Il pollastro ha ingollato senza pensarci due volte il grano che gli avevate offerto; ora, completamente ubriaco, non avrà la forza di sfuggirvi.

L'odore nauseante non resisterà alla tentazione di infilarsi negli stivali del diavoletto; la bottiglia del genio gli impedirà di tornare all'aria aperta.

Cosa vi aspettavate da un'avventura demenziale, un rituale serio?

infilando le vostre tentacolari manine nel loro regno senza scordarvi di riempire con del miele extra il vasetto che avevate raccolto nelle Tenebre (e che prima si chiamava "pentola": misteri della localizzazione). Portate la cera d'api alla buona vecchietta del negozio ambulante, la quale sarà ben contenta di prepararvi le candele gocciolanti che vi occorrono per il rito.
Tornate dai mendicanti nelle Tenebre per costringere il pollastro ubriaco a ingollare il fetido caffè che i tre fuori di cotenna stavano preparando; quando sarà sufficientemente arzillo, entrate nel pub e costringetelo a emettere un sonoro chicchirichì per ingannare il vampiro, facendogli credere che è sopraggiunta l'alba e deve rientrare alla propria tomba. Costui, prima di abbandonarsi al sonno ristoratore, abbandonerà la dentiera in un bicchiere accanto al suo giaciglio. Parlate a Casanunda della strega e, questi, contento di aver trovato la donna che fa per lui, vi regalerà una delle sue scale, schizzando in direzione della sua prossima conquista. Uscite anche voi, alla volta del cimitero, per scendere nella cripta del vampiro. Utilizzate la scala appena ottenuta per salire sino alla cassa e impadronirvi della dentiera, che vi servirà immediatamente per effettuare un prelievo sanguigno al povero topino e riversare il liquido rosso direttamente nella provetta (l'arcicancelliere pretende una certa precisione).
A questo punto tornate al centro ad alta energia e utilizzate la mattonella con l'acceleratore per liberare l'ectoplasma in esso contenuto (quello di Chucky). Portatelo alla signora Cake (la veggente), che vi ricompenserà, come pattuito, con la bottiglia del genio. Incastratevi all'interno gli stivali del diavoletto e, usciti, adescate l'odore nauseante che vive alle spalle di uno dei mendicanti con la trappola testé confezionata, per farlo vostro.
Bene, siete in possesso di tutti gli ingredienti necessari: andate dall'arcicancelliere e, con aria trionfante, consegnategli uno dopo l'altro le candele gocciolanti, la polvere scintillante, l'odore nauseante, le tre mazze da cricket e la provetta con il sangue del topo. Il rituale avrà inizio, ma la Morte, che, completamente rimbecillita, aveva passato tutto questo tempo appollaiata sul lampadario a ingollare fiumi di birra, deciderà che è il caso di fare una bella vacanza ristoratrice, lasciando tutta la comitiva basita e dando inizio alla seconda fase del gioco.

Tanto per sgranchirvi le gambe fate subito un salto nel giardino dell'università per recuperare tutti i ferri di cavallo utilizzati dai confratelli per giocare a cricket. Il problema, però, è un altro: occorre che raggiungiate le lontane spiagge di Bonedie per recuperare la Morte che se la sta spassando. Come fare? Parlando con il capitano della nave che ha attraccato al porto verrete a sapere che l'infame trasporta solo morti; la cosa più naturale sarà quella di parlarne allo scarrozzatore che si trova nelle Tenebre e questi vi informerà che vi occorre un certificato di morte.
Passando dall'associazione dei folli, entrate ancora una volta nelle fogne e procedete lungo il condotto di destra. Salite, quindi, sulla scala e vi troverete nel magazzino del futuro, che contiene delle porchette di maiale ancora inesistenti e, a causa di alcune disfunzioni nel solito collassato tessuto spazio temporale, parecchio ghiaccio. Procuratevene un blocchetto con qualche picconata e correte alla svelta nello scantinato dell'obitorio, dove un becchino ha iniziato il suo sinistro lavoro. Parlando con lui, al di là di tutte le agevolazioni derivanti dall'essere morto, verrete a conoscenza del sistema per ottenere il certificato di morte: dovrete avere fiato nullo, pulsazioni azzerate e una temperatura relativamente bassa. Come punto di partenza impossessatevi dello specchio sul tavolo, riscaldatelo grazie al bunsen e rimettetelo al suo posto; quindi sdraiatevi sulla lastra, rimpiazzate il vostro braccio sinistro con quello di legno strappato al manichino e datevi una rinfrescata con il blocchetto di ghiaccio. Quando avrete portato a termine anche quest'ultima traumatica operazione, chiamate il becchino e fatevi visitare: con i suoi complimenti avrete il certificato tanto agognato.
Tornate alla luce delle Tenebre e consegnate orgogliosi il prezioso pezzo di carta al traghettatore di anime perse con carrettino (insomma non so più come chiamarlo, dato che nella traduzione è rimasto tale e quale: dead collector); questi vi risponderà con una bella mazzata sul cranio, per caricarvi sul carrettino e trasportarvi a bordo della nave. Da qui all'ammutinamento il passo sarà breve: il capitano scorgendovi ambulante, si imbruttirà d'un botto sul modello dei magnifici quattro alla vista di MA nella notte del 17 di Marzo (con cinque box dedicati all'argomento ne sono a conoscenza anche le particelle subatomiche: avevate paura che qualcuno non lo venisse a sapere? NdXAM)(Scusa, ma di cosa stai parlando? NdFBS che fa il finto tonto) e si getterà in pasto ai pesci lasciandovi la completa custodia della nave. Ora non avrete problemi a raggiungere Bonedie, per scoprire che la Morte, bellamente svaccata e in fase di abbronzatura (per quanto possibile...), è in piena crisi esistenziale e pretende un pizzico di popolarità e di rispetto in più. Incamerando lo spirito di un produttore cinematografico, proponetele un film promozionale e la Nera Signora accetterà in batta (il Bossettone avrà tutti i difetti che volete, ma dovete riconoscergli una certa maestria nel confezionamento di espressioni colorite a uso e consumo dell'intera redazione! NdXAM)(hey, io non uso mai i suoi termini, ho i miei carismatici da vero imbruttito che saltano fuori di batta! NdFBS che imita il Bossetti). Si tratta di convincere anche Dibbler a dirigere la produzione con un illuminante regia, ma non sarà un problema. L'intoppo, come al solito è costituito da una serie più o meno ragionevole di oggetti da recuperare per dare il via alle riprese e, per la precisione (l'elenco vi verrà fornito da Dibbler stesso una volta che lo avrete interpellato sull'argomento, all'interno del set): una trovata pubblicitaria che sia utili alla promozione del film, un jingle e una banda che lo suoni e una attrice di primo piano (adesso le femministe abili a leggere tra le righe mi accuseranno di oggettivizzare il sesso debole: l'accostamento oggetto/donna non era assolutamente voluto).

Il capitano della nave, abituato a un carico di morti, si buscherà un bell'infarto quando deciderete di fare visita al ponte.

Come primo passo, andate a Holy Wood (tradotto come Hollywood: rovinato il più bel gioco di parole della storia!) e, dopo qualche passo all'interno degli studi, staccate il peso da una tonnellata dalla corda alla quale è appeso, strappate il biglietto con il numero dieci dalla cassetta postale e appiccicatelo proprio sul peso per ottenere una decina di tonnellate (potenza della demenzialità!). Procedendo verso destra, raccogliete la macchina fotografica situata sul bancone nei pressi dell'agglomerato di alambicchi, quindi cercate di catturare il diavoletto che dorme sopra al contenitore. Chiedetene all'istruttore e costui, tentando di rimetterlo al lavoro, lo farà fuggire all'interno del fondale di fronte (per entrare nel quale, si darà qualche sapiente pennellata con la pittura utilizzata per le lavorazioni).
Andatevene dalla mecca del cinema per raggiungere le strade polverose di Djelibeybi; inoltratevi in città e verrete giudicati da un gruppo di comari perditempo, che incontrerete, per vostra sfortuna, nelle fasi più avanzate di gioco. Entrate nella bottega situata nella zona, scoprendo in tal modo che si tratta dell'ufficio di un architetto. Dopo aver agguantato il poster sulla parete, scambiate qualche parola con il tecnico e verrete a scoprire che le piramidi hanno la proprietà di alterare il flusso del tempo. Uscite e, procedendo verso destra, raggiungete la piazza del mercato; sotto il caldo dei tropici, parlate a D'blah, quindi, osservata la roccia candida, chiedetene a Rock Seller. Prima che potrete anche solo cogitare l'acquisto, piomberanno dal nulla le zitellone di prima e, portando un'offerta irrinunciabile, vi toglieranno la pietra di bocca (cfr. "Detti pseudo popolari", monografia a cura dello storico M.Svanoni). Rivolgetevi mestamente a Uri Djeller chiedendogli informazioni a proposito del jingle; egli vi risponderà indicandovi la via per raggiungere un eremita nel deserto, esperto nella creazione di motivi musicali. Parlando di poteri extra, verrete a conoscenza di una fontana della giovinezza, frequentata da un tale che passa talvolta da quelle parti (si rivelerà utile nell'atto quarto). Ora mettete alla prova i suoi poteri extrasensoriali, porgendogli i ferri da cavallo da raddrizzare. Ottenuto il vostro scopo, componete il risultato secondo il progetto della piramide (che si trova sul poster rubato all'architetto) e otterrete una piramide in miniatura.
Procedendo verso l'alto vi troverete in uno spiazzo adibito alla lapidazione (come potrete constatare più tardi). Raccogliete il bastone conficcato nel terreno, quindi tornate sui vostri passi sino al venditore di gerbilli (che sembrano cammelli) all'ingresso della città. Parlando con lo psicopatico venditore, potrete acquistarne uno e salpare (!) nel deserto in direzione della ruota da carro, sopra alla quale se ne sta appollaiato il meditabondo eremita. Costui non farà alcun problema a scrivere il pezzo musicale che gli chiederete, ma si rifiuterà di darvelo in cambio della risposta al grande quesito "perché?" ricercata disperatamente dal suo amico immaginario Angus. Dopo un breve ma ragionevole sfogo, lasciatelo alle sue meditazioni, raggiungendo il complesso di piramidi; all'interno della più significativa (in altre parole l'unica alla quale potete accedere) raccogliete il barattolo di colla e, osservati i geroglifici, prendete lo spunto necessario per tagliare tramite la forbice qualche lembo dalla fasciatura della mummia. Fasciatura che si rivelerà subito utile per avvolgere il nudo braccio del manichino. E che ve ne fate del nuovo oggetto? Semplice: raggiungete l'oasi e sostituitelo con il braccio putrefatto ai piedi dei due simpatici avvoltoi, generando un'esilarante gag. Che ci avete guadagnato? Lo stupendo anello di Djelibeybi, appartenuto alla vittima (ovvio che, per ottenerlo dovrete sfilarlo dal braccio, ma c'era bisogno di dirvelo?).

Come fare a convincere qualcuno che non ha voglia di lavorare?

Il magazzino delle merci future è soltanto l'ennesimo dei paradossi che incontrerete nel Mondo Disco. Tutto quello che vi interessa, comunque, è un blocco di ghiaccio (fate attenzione, dato che resisterà per un tempo limitato prima di sciogliersi).

Tornate a Bonedie (la località esotica dove si riposava la Morte, per i meno attenti), che si raggiunge procedendo a sinistra nella mappa principale. Parlate a Dibbja "Punta l'osso" il quale, nella sua immensa magnanimità, vi farà dono di uno stupendo boomerang; esaminando uno dei cestini e chiedendolo successivamente all'autoctono, potrete ottenere anche questo fantastico oggetto. E' giunto il momento di riportare le chiappe ad Ankh Morpork, dove farete subito una visitina all'università che vi ha visto crescere, precisamente al suo salone da pranzo. In assenza dell'arcicancelliere, fate razzia di tutti i dolciumi riponendoli nel cesto da picnic. Resistete alla tentazione di sbafare tutto il ben di Dio e dirigetevi alla casa degli uccelli, all'interno del giardino, sulla quale troverete un'altra giullare in preda alle sue pazze manie di libertà. Infilate il bastone nel mucchio di concime e nascondetevi: la ragazza troverà la nuova sistemazione molto più comoda della precedente e si legherà in battuta sul palo. Raccogliete ragazza e bastone e, prima di imbarcarvi di nuovo, fate una capatina al porto; legate il peso da dieci tonnellate all'uncino e spingetelo contro il muro frontale della Novelty Stuff Inc. per sfondarlo. Dalla breccia che avrete causato usciranno alcuni gadget del Mondo Disco, che prontamente intascherete.
Fatevi una sgambata sino a Holy Wood e, all'interno del set procedete alla cattura del diavoletto spernacchiante nel seguente modo: dipingete il boomerang con la stessa pittura che aveva usato il piccolo rompiscatole (si trova sul tavolo sul quale sono intenti a lavorare i suoi colleghi) e lanciate lo strumento appiccicoso in direzione del fondale cercando di puntare la vostra vittima (che compare ogni tanto dietro a un colle: dovrete cliccare al momento giusto!). Una volta che sarà tra le vostre grinfie, riponetelo all'interno della macchina fotografica che diventerà operativa.

Ma quanti chili di terra gli ha messo per conciarlo così?!?

Salpate in direzione di Bonedie e, sulla spiaggia esotica, datevi da fare con la sega per ottenere, partendo dall'asse da stiro,

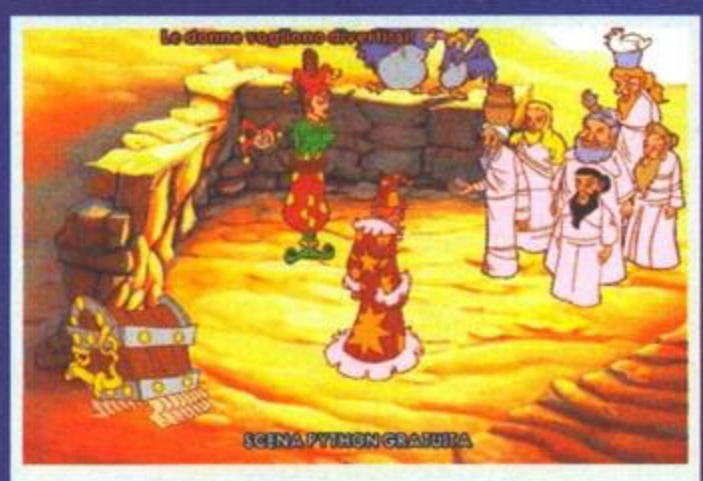
Semplice: la gloria!

Voilà! In un batter d'occhio tutto il buffet è stipato nel cesto da picnic. Viene voglia di interrompere l'avventura…

una spettacolare tavola da surf, la quale, truccata appositamente con la colla, vi sarà utile per cavalcare le onde e raggiungere una caverna marina. Scoprirete che si tratta di una caverna risalente al periodo neolitico e tutto quello che dovrete fare sarà immortalare i graffiti riguardanti le pecore (ciao Elena!) con la macchina fotografica.
Fate ritorno a riva e proseguite verso destra salendo sul promontorio che fronteggia il mare. Ora appoggiate il cesto da picnic proprio sopra al formicaio per attirare le povere formiche nel tranello. Con il bottino dirigetevi alla città natia (attenzione, sono le 6:00 del mattino e l'informazione non è certa: non datele peso ndXAM in fase di autoflagellazione)(tutte balle, sono le 14.30, è solo che il redattore medio ha l'orologio costantemente fermo sulle 6.00 del mattino! ndFBS) e, in particolare, al centro ad alta energia dell'università. Sistemate il cesto in prossimità del genio (utilizzando la sua icona proprio sulla potentissima macchina da calcolo) svuotato a causa del danno che avete commesso in precedenza e alla morte prematura di alcuni insetti. Per convincere le formiche a rimpiazzare i defunti, preparate una pista di miele tra il cestino e il computer; i tempi di calcolo sono tuttavia troppo onerosi (si parla del tempo di vita stimato dell'intero universo), a detta di Skazz. Dunque occorre ricorrere al paradosso per aggirare il problema: installate la piramide in miniatura sul genio e questi otterrà una potenza di calcolo inimmaginabile (fosse possibile usare lo stesso stratagemma con i nostri PC non esisterebbe più la voce HARDWARE in fondo al commento). Ora potete finalmente interpellare Skazz a proposito del domandone che affligge Angus e ottenere una risposta tutt'altro che conclusiva (tra le altre cose occorre fare il reboot dell'universo…). In ogni caso l'eremita

Tolto il dente, tolto il dolore… e guadagnato un bel diamantone!

sarà più che contento, dato che darà ragione alle supposizioni di Angus e vi consegnerà il famigerato pentagramma con il jingle che desideravate. A chi farlo suonare? Per trovare risposta alla domanda, andate sulla collina a ovest di Djelibeybi e liberate il simpatico gruppo di scheletri musicisti dalle corde che li tengono legati ai crocefissi grazie al solito coltello (se proprio volete farvi due risate, parlate con tutti i componenti della banda).
Di nuovo a Djelibeybi andate nello spiazzo dove avevate preso il bastone e riponetelo nel buco che era rimasto; come la giullare sarà in posizione, arriveranno le comari e daranno il via a un'esilarante scenetta tratta da "Brian di Nazareth" dei Monty Python. La pietra più grossa sarà destinata a voi, ma per vostra gioia, quando vi sarete ripresi scoprirete che si tratta della roccia candida che tanto bramavate. La donna giullare, nel frattempo, se la darà a gambe e voi potrete recuperare la corda che la teneva legata.
E' il caso di fare rientro a Holy Wood, ma questa volta lasciatevi alle spalle il set per arrivare sino allo spogliatoio delle dive tenuto d'occhio dal troll. Cercando di entrare scoprirete che la porta è ben sigillata: parlatene alla guardia del corpo e questi non si farà problemi, dandovi la chiave. Offritegli, per ricompensarlo, la roccia candida e, divorandola, si rovinerà un dente; aprite la porta con la chiave, quindi legate il troll e la porta ai rispettivi capi della fune e date una bella botta per estrarre il dentone al vostro amico. Lui ritroverà il sorriso perduto e voi entrerete in possesso di un prezioso diamante grosso quanto un mandarino (anch'io voglio un troll!). Ora potrete finalmente entrare nel camerino e parlare alla lattaia per convincerla a partecipare al vostro film. Questa inizierà a tirarsela pretendendo un master gioiello come anticipo e voi potrete zittirla regalandole il prezioso appena ottenuto. Al minimo accenno di protesta saltatele addosso per procurarvi anche l'ultimo elemento che vi occorreva.
Uscite dallo spogliatoio e, poco oltre, troverete il vostro regista al quale dovrete consegnare i frutti delle vostre fatiche: la tempesta di neve (il gadget del Mondo Disco), l'attrice, il jingle e il gruppo che lo

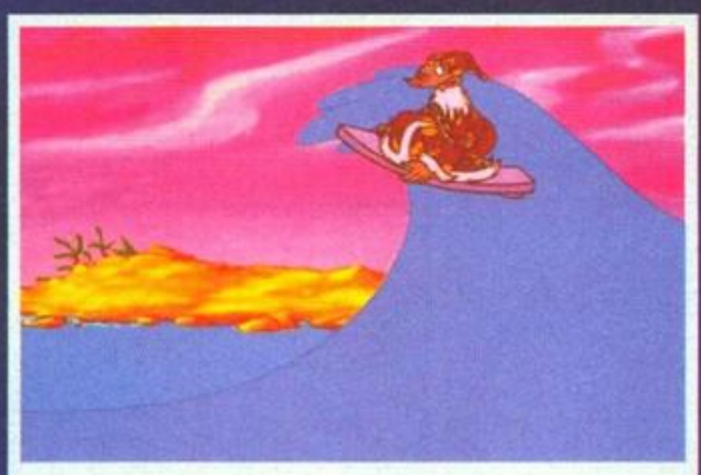


Direttamente da Brian di Nazareth, la lapidazione!

deve suonare. Tutto a posto? Manco per il …ehm… per nulla! Il problema, questa volta, è costituito dall'attore (o attrice?!?) principale e dal suo trucco. Entrate nel camerino dove la Morte è in fase di restyling (l'ingresso si trova semi nascosto alla sinistra del pianoforte il quale, a sua volta, si trova a sinistra del fondale da cui avete recuperato il diavoletto) e parlate alla truccatrice: vi verrà chiesto di procurare alcune istantanee sulla regina degli elfi, per trarre ispirazione dal suo stile. Già, ma dove si trovano gli elfi? Provvederà la truccatrice stessa a risolvere il quesito, una volta che le avrete posto la domanda: tutto quello che dovrete fare sarà trovare un strega alla quale girare il quesito.
Tornate dunque ad Ankh Morpork e dirigetevi direttamente all'obitorio, dove il triste Casanunda sta portando avanti il suo tristissimo corteggiamento alla fattucchiera della notte. Con il suo fastidioso vociferare tra i piedi, la strega non riuscirà a sentirvi, quindi parlate al playboy dei poveri e convincetelo a fare un salto a Djelibeybi, terra molto prolifica in merito (!). Ora, finalmente potrete ottenere le informazioni che vi occorrevano dalla strega, insieme a un consiglio: per penetrare indisturbati nella fortezza degli elfi avrete bisogno del costume da unicorno. Dove si può trovare un costume? A Holy Wood naturalmente e, per la precisione, nella stanza accessibile a partire dalla coreografia del castello subito a sinistra dell'ingresso, dove una nana vi accoglierà a braccia aperte (perché sia stata spacciata dal traduttore per un nano omosessuale ancora mi è ignoto. Forse la barba? Tanto per la cronaca, anche le esponenti femminili della gloriosa razza nana ce l'hanno). Tentando di prendere il costume da cavallo avrete una lezione di buona educazione da quella che credevate essere una macchina insensibile (il vostro PC); abbassate le orecchie, chiedete l'oggetto alla nana e, dato che desidera un anello di Djelibeybi, regalatele proprio quello che avete sottratto agli avvoltoi. Il costume da cavallo, però, secondo un preciso assioma della metafisica, non coincide con quello da unicorno che vi occorre. Allora spalmate un poco di colla sulla tromba e appiccicatela sul crapone del cavallo per risolvere il problema. Tuttavia il costume è largo e serve un compagno per aiutarvi nei vostri loschi intenti. Certamente avrete subito pensato al bibliotecario, che in questo momento sta ronfando della grossa tranquillamente sistemato su una trave nel salone da pranzo dell'università. Non sarà difficile convincerlo a darvi una mano, ma, inserito nel costu-

Ennesima zuccata per la Morte: anche l'ultima! L'attore principale decide infatti di farsi sostituire da una controfigura, che toccherà a voi procurare.

me, prenderà la posizione frontale, lasciandovi il retro.
Ora siete pronti per affrontare gli elfi e il primo passo è quello di raggiungere la foresta che vi ha indicato al strega. Prima di balzare nel portale interdimensionale (le pietre), sistemate la macchina fotografica e il costume nel vostro inventario (il fido bagaglio sarà costretto ad aspettarvi). Una volta che sarete in vista del castello trasformatevi in unicorno e proseguite per il tortuoso sentiero. Fotografate a ripetizione la soave regina degli elfi (ma dove?) e, in men che non si dica, levatevi dalle scatole. Andate a consegnare il risultato delle vostre scorribande alla truccatrice e questa, dopo avervi restituito qualche fotogramma, provvederà a sistemare a puntino la protagonista. Tutto pronto! Date l'incipit al regista e iniziate le riprese; qualche problema con il copione: dopo tre poderose craniate contro altrettanti oggetti contundenti di varia natura, la Morte deciderà che ha diritto a una controfigura.
Naturalmente l'incombenza spetta a voi e così, rimboccate la maniche, tornate ad Ankh Morpork e, nelle Tenebre, dirigetevi a sinistra fino a imbattervi nella classica porta da setta segreta. Presentatevi all'uscio con il certificato di morte in mano e verrete accolti a braccia aperte nella riunione dei non morti. Quando il mediatore avrà finito di parlare, scambiate quattro chiacchiere con gli astanti e, aperto l'armadio, interpellate anche la pecora nera, chiedendole di partecipare al film. Le occorre la prova che i suoi parenti provengono da terre lontane (per qualche ragione sensata solo nelle menti dei programmatori) che potrete fornirle senza problema, nella forma del filmato sulle pecore neolitiche girato in precedenza.
Le riprese del film hanno finalmente termine, ma la prima non ottiene il successo sperato e, per non mandare tutto il merchandising a monte, sarete costretti a intervenire ancora una volta. Nella sala di



Ehilà, Scuotivento è anche un abile surfer! Macché, è tutto un trucco: ha spalmato della colla sulla tavola per garantire l'aderenza.

proiezione togliete la pellicola dal proiettore e, dopo averla sistemata sul congegno a sinistra, montatela insieme ai frame rimasti dalle riprese alla regina degli elfi. Mandate il nuovo lungometraggio in proiezione e lo sguardo ammaliante della donna dalle orecchie a punta convincerà tutto il pubblico circa al bontà della produzione. Ottimo, ce l'avete fatta, complimenti! Già, ma perché la soluzione prosegue? Andiamo a vederlo insieme.
In effetti la Morte si è un poco esaltata e decide che vuole fare la star: a chi toccherà sostituirla?

Ora il problema è che non tutti sono d'accordo sulla sostituzione e, in particolare, non è molto convinto Albert, il maggiordomo della Morte. Per raggiungerlo, dirigetevi verso la casa ricordandovi di recuperare la chiave sotto allo zerbino (premio enigma originale '97. NdXAM) (il trucco ha anche vinto le edizioni '85, '86 e via fino alla '95; la '96 è stata vinta dal famoso trucco del libro che apre il passaggio segreto! NdFBS) e, una volta nel corridoio, imboccate subito la stanza di destra (la cucina). Parlando con lui metterete subito le cose in chiaro: vi occorreranno una veste più nera del nero, una falce affilata, che dovrete dimostrare di saper usare, una voce roboante e la capacità di cavalcare il bianco destriero che vi ha portato sino a qui. Iniziate il processo di raccolta oggetti dal corridoio: la falce nel porta ombrelli e le tenda nera alla sinistra della porta della cucina saranno un buon inizio. Salite la scalinata (paragonabile a quella di Odessa, a giudicare dall'affaticamento del protagonista) che conduce alle stanze superiori e fate subito una visitina alla camera da letto (che si trova verso l'alto), nella quale prelevete un rotolo di spago e un coniglietto porta pigiama. Esaminando quest'ultimo, troverete infatti un pigiama da bambina (appartiene a Susan, la nipote della Morte). Visitate anche l'altra stanza, che si rivelerà essere l'ufficio dalla quale la Nera Signora preleva le clessidre giunte al termine per portare a compimento il suo mestiere. Prelevate la boccetta di inchiostro sulla scrivania e date una bella tirata al cordone che si trova di fianco e che serve a chiamare il maggiordomo (se proprio siete curiosi, potete dare un'occhiata al libro mastro, sul quale è annotata persino la scomparsa di un centinaio di formiche - meticolosa la Morte, non c'è che dire). Quindi correte in cucina dove, finalmente indisturbati potrete impossessarvi del recipiente con le zollette di zucchero, dello straccio sudicio e bisunto appoggiato sopra ai fornelli (potevate raccoglierlo anche in precedenza, ma sarebbe andato irrimediabilmente in malora il ritmo narrativo della soluzione) e aprire lo sportello della stufa (il motivo lo capirete più avanti). Prima di uscire dal maniero, fate una fugace visitina alla bibioteca, cui potete accedere tramite la porta di fronte alla cucina. In questo luogo avvolto dal mistero, mani invisibili provvedono a redigere la storia della vita di ciascun essere umano: impossessatevi del tomo centrale (che è proprio quello che vi riguarda!) e uscite all'aria aperta (non che mi dia un'idea salutare, in questo caso).

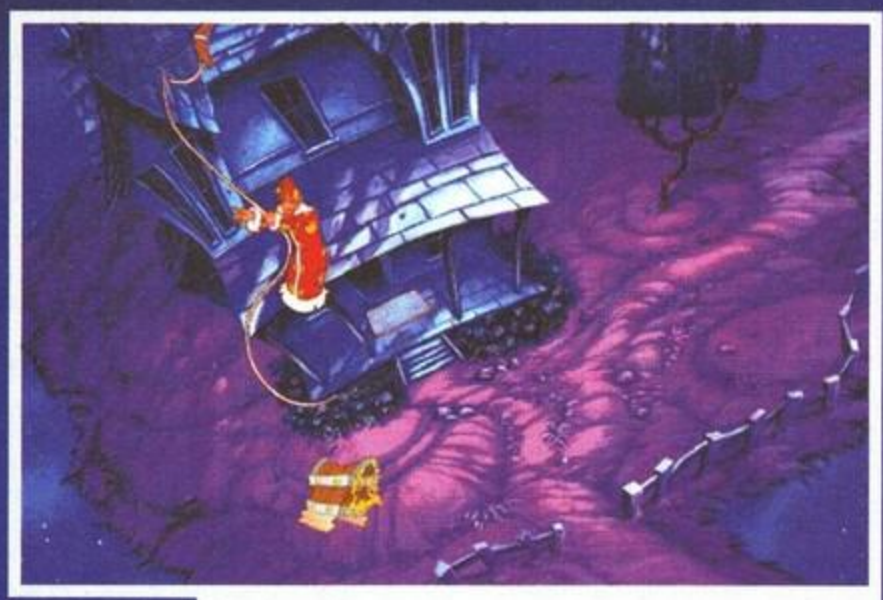
La tavoletta che cercate era proprio nella posizione dell'incavo dal quale l'ho appena estratta (come sono bravo, eh?).

No, non ci siamo, mi sa che dovete andare a ripetizione da un contadino...

Entrate nella stalla, dove è ormeggiato Binky e, dopo aver offerto al destriero una buona manciata di zollette di zucchero e aver truccato con una buona passata di colla la sella (trucco già utilizzato per il surf), sistematela sulla schiena del bianco equino e montatelo. Il perfido Albert giungerà di soppiatto alle vostre spalle e, con una sostanziosa pacca sul sedere del cavallo, tenterà di disarcionarvi senza successo. L'unico problema sarà quello di liberare il vostro sedere dalla sella: niente che non si possa risolvere con un po' di dolore! Prima di uscire imboscatevi la corda appesa alla trave e assicuratela immediatamente al vostro boomerang. Tornando all'esterno della dimora oscura, potrete subito utilizzare la vostra creazione per assicurarvi la possibilità di scalare l'edificio sino al camino (è proprio sopra alla finestra di sinistra). Cosa che farete subito, per potere esprimere tutto il vostro potere vocale attraverso la canna fumaria (è sorprendente come ora la vostra voce assomigli a quella della precedente titolare!).

Neppure una poderosa pacca sul sedere al cavallo riuscirà a disarcionare il furbo Scuotivento. L'unico problema sarà staccare la sella dal suo sedere a prova conclusa!

Ora dirigetevi verso il giardino alla destra delle stalle per incontrare una situazione che dovrebbe esservi familiare: le api e la raccolta del miele. Ok, nessun problema: proteggete il vostro incantevole viso tramite il pigiama e incendiate lo straccio unto per procurarvi il fumo necessario ad allontanare le api. Per completare l'opera, colmate il barattolo che era servito a contenere lo zucchero con il miele (nero!) e prendete anche una manata di cera (naturalmente nera) che, combinata con lo spago, vi permetterà di confezionare una candela. Sottraete allo gnomo scheletrico la canna da pesca e, utilizzando il miele come esca, accalappiate le cento anime delle formiche che sguazzano felici nel pozzo delle anime più avanti. Dato che l'inchiostro non è presente nella boccetta in quantità sufficiente a colorare tutta la tenda, allungatelo con l'acqua dello stagno (o viceversa) e, da bravi lavanderini, immergetevi la stoffa per preparare la toga che vi servirà da abito di lavoro. Prima di andarvene, scambiate due parole con Susan, la bambina che ondeggia sull'altalena e, resistendo alla tentazione di sfondarle il cranio con un colpo ben assestato, datele il libro della vostra vita perché possa farsi qualche sana risata e si decida a lasciarvi utilizzare il carretto. Nulla! La vostra vita fa proprio schifo e la marmocchia non si diverte, pretendendo un tomo illustrato. Con la pazienza che vi ha condotto sin qui, tornate nella biblioteca e, aperta la porta che conduce nella piccola alcova sullo sfondo, entrate, facendovi luce con la candela. La tavola che cercate si trova alla vostra destra e, una volta che l'avrete raccolta, non dovrete fare altro che portarla alla simpatica bimba che, questa volta, vi regalerà il carrettino.



Con la perizia di un provetto scalatore il nostro maghetto si da da fare per raggiungere il comignolo. A che pro? Avete mai provato a parlare all'imboccatura di una canna fumaria? Cancaminin cancaminin, spazzacamin...

Per provare la vostra abilità nell'arte della mietitura, la falce non sarà sufficiente, dunque vi toccherà combinarla con il carretto testé guadagnato per costruire una mietitrice e utilizzarla nei campi di grano (curioso il disegno che riuscirete a produrre). Tornate orgogliosi al cospetto di Albert e chiedetegli di riconoscere il frutto dei vostri sforzi; converrà con voi che avete la stoffa del Mietitore, ma vi consiglierà un'ultima prova per verificare la vostra spietatezza: dovrete uccidere cento anime e portarle a lui come testimonianza.

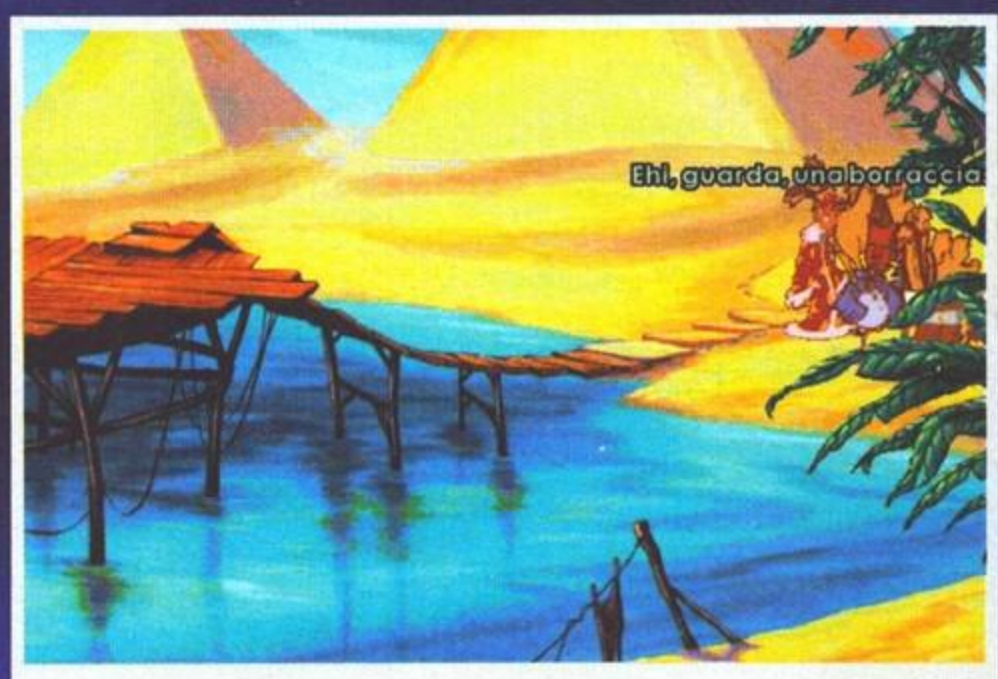
Intanto in una galassia lontana lontana...opps...questa è un'altra storia...ehm, in un posto imprecisato un assassino (lo stesso dell'intro) viene ingaggiato per commettere l'ennesimo crimine: di chi si tratterà?

Terminata la scena animata, consegnate ad Albert le anime delle formiche e questi, divenuto vostro maggiordomo, vi comunicherà di lì a poco il vostro primo incarico. Partirete per constatare che tutto quello che dovrete fare sarà uccidere la Morte (era proprio lei la vittima dell'attentato bombarolo).

La Morte è una persona seria, figuratevi se si mette a dare spettacolo. Ehm...

La presenza di un membro della gilda degli assassini non preannuncia nulla di buono, nemmeno al cattivone di turno...

giovinezza? Bene, il vostro compito è quello di scoprirne l'ubicazione. Andate a Djelibeibi e attendete nei pressi dell'entrata (in alternativa potete inoltrarvi in città, assistendo all'ennesima sciagurata dimostrazione di inferiorità anche psicologica di Casanunda nei confronti del creato); dovrebbe, prima o poi (e se cannate qualcosa il procedimento si ripete), fare la sua comparsa il tale di cui vi aveva parlato Uri Djeller. Non appena si sarà allontanato dal proprio cammello (almeno lui non possiede un gerbillo!), frugate nelle sacche caricate sull'animale per rimpiazzare la borraccia con il braccio putrefatto che gli avvoltoi si ostinano a seguire. Il viaggiatore tornerà al suo mezzo e voi potrete seguire le sue tracce tramite gli amici volatili sino alla sorgente della giovinezza. Per riuscire a raccogliere la sabbia presente sul fondo della fontana, bloccate la fuoriuscita di acqua con il tappo: ora potete riempire la clessidra della Morte per farla rivivere (la scena tridimensionale in stile Terminator è qualcosa di grandioso). Adesso potete dormire sonni tranquilli; ehi, ma che succede? Una bomba! La Morte vi restituirà il favore, ma...



Ecco la perfetta espressione da gazza ladra all'atto del furto: "Oh, ma guarda un po' cosa mi è capitato tra le ali...".

Ehilà, questo è un atto di vandalismo. Chiamate le forze dell'ordine!

La Morte è stata fatta a pezzi e la sua clessidra volge al termine; fate un salto a Bonestock, il luogo del suo ultimo concerto e, dopo aver raccolto il tappo nei pressi del cappello distrutto, constatate insieme a ciò che rimane dell'infausto personaggio il problema: si tratta di riempire la clessidra con sabbia speciale in modo da aggiungere tempo extra (e i paradossi si sprecano...). Vi ricordate la fontana della

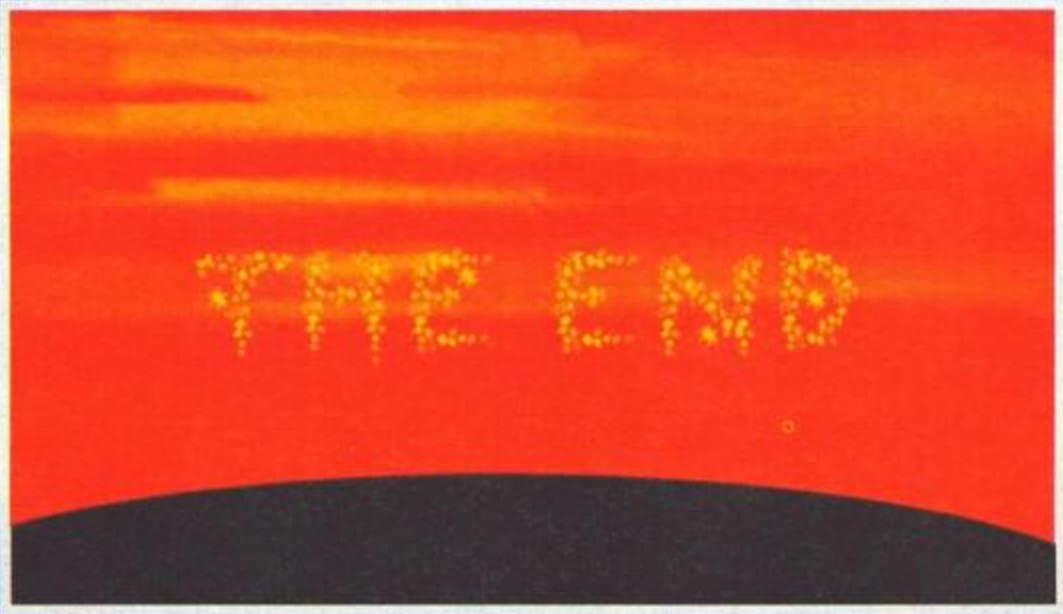
...era solo un sogno! Vi eravate addormentati nella sala proiezioni e ora vi tocca ripetere le operazioni di montaggio per rendere gradito il film. Tutto come previsto? Macché, la regina degli elfi si materializza in versione gigante e rapisce il bibliotecario (che è uno scimmione, vi ricorda nulla?), trasportandolo in cima alla torre dell'università. Tutto il popolo si raduna per assistere al gran finale con brio. Osservando la torre, potete constatare come la situazione sia drammatica e l'unico modo per restituire la libertà all'amico è quello di volare. Osservate il corvo che svolazza nei paraggi e chiedete alla strega di trasmigrare nelle sue piume; questa ci cascherà come un'allocca e voi potrete rubarle la scopa. Ora, per procurarvi dell'artiglieria, parlate a Dibbler convincendolo a vendervi i palloncini prodotti con le budella di alcuni animali. Riempiteli d'acqua con la borraccia e, dopo averli assicurati nelle vostre tasche, partite a bordo della scopa. Come un pilota di caccia riuscirete ad abbattere la regina gigante e a liberare il vostro amico. La donna precipiterà verso la folla, che impaurita si disperderà quasi totalmente, lasciando un unico personaggio a meditare sulle proprie sventure. Un personaggio che potrà finalmente trovare la tanto desiderata Morte...

Può mancare nel gran finale la folla che acclama le vostro gesta con lo sguardo al cielo? Certo che no!

Il gelido tocco della Morte può essere solo un conforto per il povero Windle, che le ha provate tutte per schiattare...

Nei videogiochi tutto può accadere e così capita che una donna in formato gigante rapisca uno scimmione indifeso per condurlo in cima a una torre. Mai visto!

Che dici FBSPAGES, la pubblichiamo o no? Dai, poi ci accusano di fare i cattivi e rovinargli le sorprese...come dici, tanto i finali sono tutti uguali (a dir la verità ho pensato di andare a farmi un panino! NdFBSPAGES)? Ma no, ti assicuro che questo è completamente diverso... (Ma checcavolo dici? NdFBSPAGES).



GIMME FIVE!

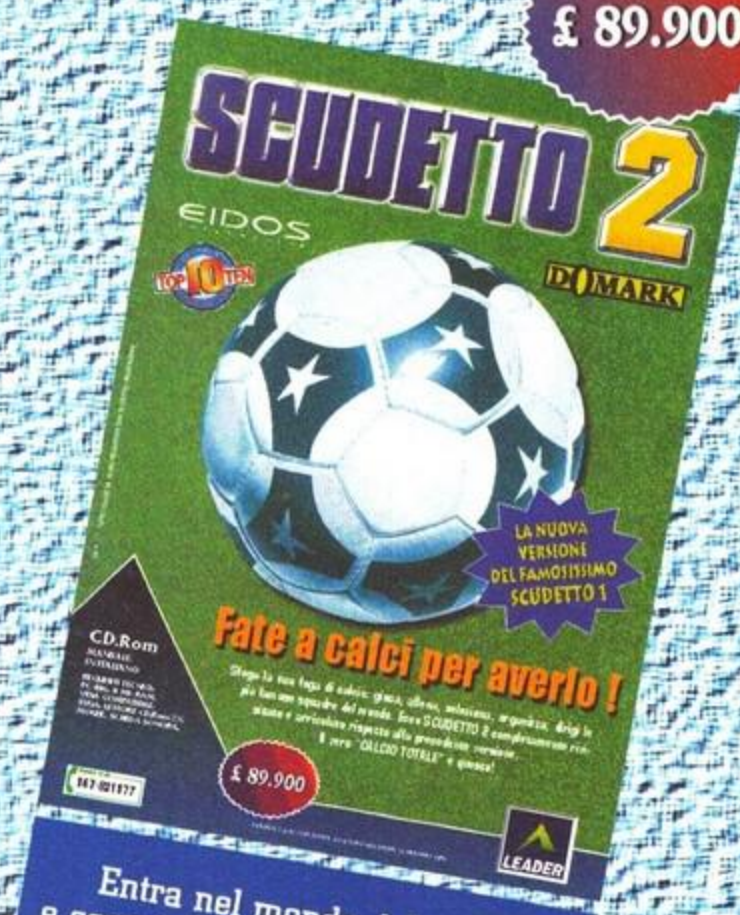
£ 69.900

Affronta avventure esasperate e combattimenti frenetici all'ultimo sparo.

£ 89.900

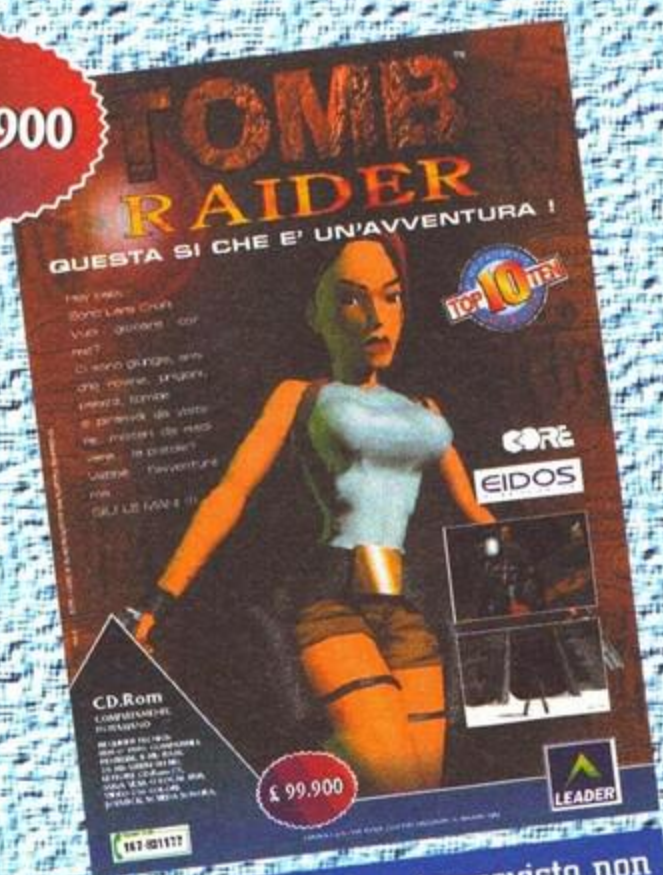
Rischio e missioni impossibili sono all'ordine del giorno per la forza bruta, l'inarrestabile e famigerato eroe che sfida il male.

£ 89.900



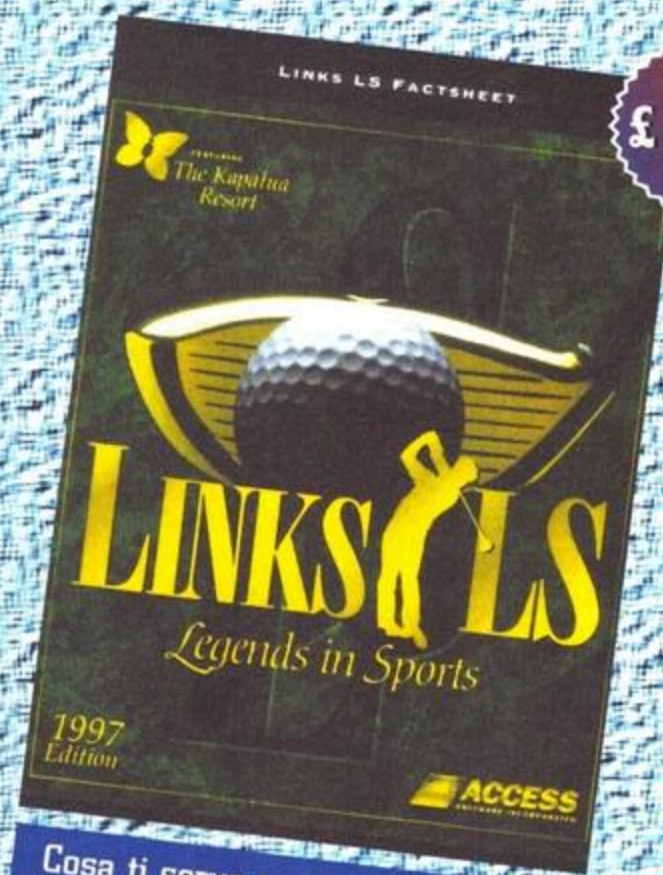
Entra nel mondo del calcio e scopri di essere il protagonista!

£ 99.900



Mistero, pericolo e imprevisto non possono fermare un'avvenente esploratrice in 3D pronta a tutto.

£ 129.900



Cosa ti serve per essere un vero golfman? Costanza, precisione, talento ...e questo gioco!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD-ROM

EIDOS INTERACTIVE

Hey, quando il gioco si fa duro il divertimento si moltiplica! Questa fantastica gamma ti regalerà 5 volte più avventure attraverso mondi nuovi e spettacolari. Vedrai cose mai viste, farai cose mai fatte, proverai emozioni mai provate. Il tutto grazie a EIDOS, firma prestigiosa e garanzia di grande qualità e LEADER, distributore numero uno in Italia.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LARRY 7: LA SOLUZIONE

Ebbene sì, l'ammetto: questo spazio doveva essere occupato dalla megasoluzione integrale di Rama, sfortunatamente però, a causa dell'incombere del 25 aprile e del primo maggio, periodo durante il quale la rotolito che stampa TGM va in vacanza, mi sono visto costretto a ripiegare sul buon vecchio Larry (la risoluzione di un gioco e la sua stesura in una notte è una cosa a cui ormai ho fatto l'abitudine!)...
Indipendentemente dai motivi che mi hanno spinto a questa soluzione, spero che risolviate ogni vostro problema di carattere sentimentale e soprattutto vi divertiate in questo capitolo che secondo il mio parere è comunque al di sopra della media degli ultimi prodotti di Al Lowe. In bocca al lupo di mare e allentatevi la cintura: Larry sta per scendere in campo e il Capitano Thygh farebbe bene a prepararsi!
Ah, prima d'iniziare una puntualizzazione: il gioco in diversi punti si può definire abbastanza esplicito, così, visto il target della realizzazione già alto, ho pensato che anche aggiungendo doppi sensi, sensi unici, tuffi carpiati e scivolate alla soluzione nessuno si sarebbe lamentato... speriamo sia davvero così, enjoy!

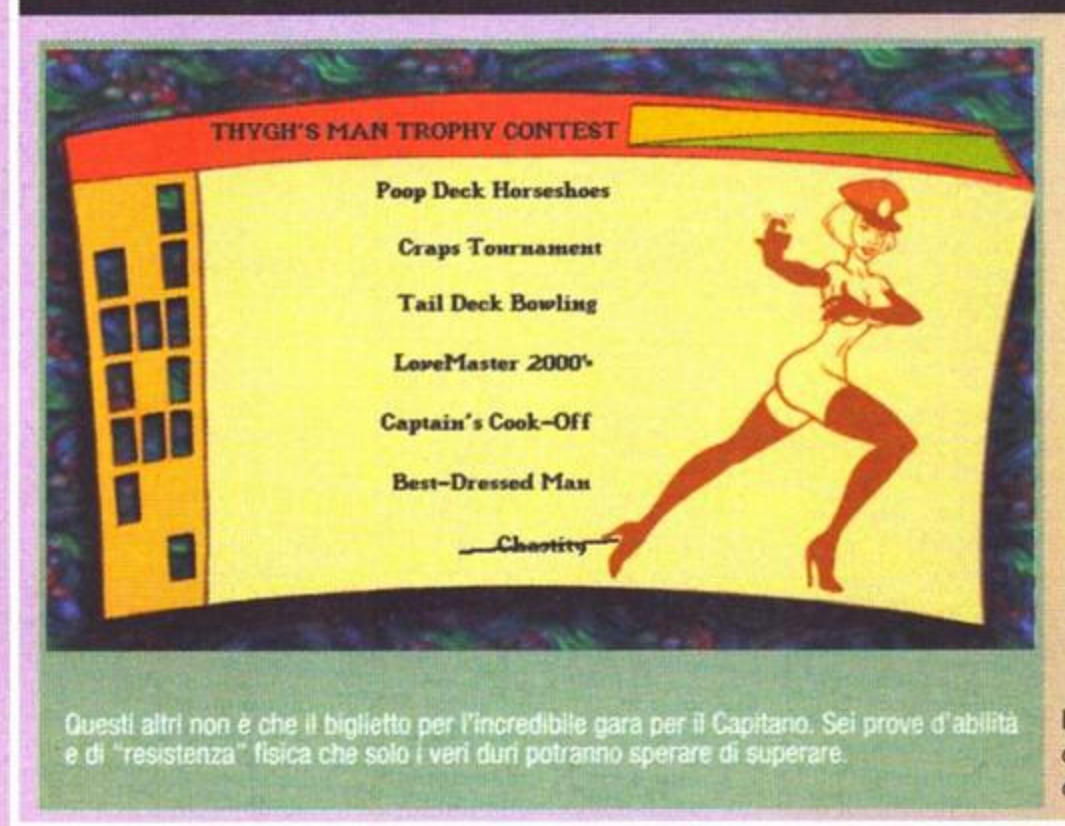
Fabio "FBS" Simonetti

UNA SITUAZIONE SCOTTANTE

Dopo quella che ha tutta l'aria di una notte brava, troverete Larry legato a un incredibile letto a forma di cuore; la vostra "compagna" vi ha appena lasciato senza portafogli, insaccati come dei salami e con una sigaretta in bocca... All'improvviso Larry si ricorderà che non ha mai fumato in vita sua e, lasciando cadere il mozzicone, darà origine a un piccolo incendio che lentamente avvolgerà tutto il letto.
Raccogliete quella specie di piumino a destra (Lil' Hair Weave Kit), osservate il comodino a sinistra e prendete le pinzette (Vice Grips); usate queste ultime per piegare l'ago presente nel Weave Kit (pulsante destro per far apparire l'inventario, poi "Open" sul piumino, "Use" sulle pinze selezionando "Needle") e poi, utilizzando le vostre abilità da ladro professionista, cercate di scassinare le manette che vi tengono legati al letto. Fatto ciò, fiondatevi verso destra dove una portafinestra bloccherà la vostra uscita sul balcone... Quello che dovrete fare ora sarà sfondare il vetro in modo che i pompieri possano trarvi in salvo, anche se purtroppo nessuno degli oggetti lì intorno fa al caso vostro.
Fate apparire i verbi, selezionate la voce "Other" e digitate "Brake". Larry uscirà all'esterno, raccoglierà uno strano biglietto lasciato probabilmente dalla sua vecchia "fiamma" (so' sarcastico) e poi, con un leggiadro tuffo, balzerà giù verso la salvezza... beh, più o meno.
L'atterraggio sarà traumatico, ma guardate il lato buono della faccenda: vi siete guadagnati una bella vacanza tutta pagata sul PMS Bouncy!

Non mi sono mai piaciuti gli hot-dog, fortunatamente i miei calzoncini leopardati hanno un buon sistema di raffreddamento!

CAPITANO MIO CAPITANO!



Questi altri non è che il biglietto per l'incredibile gara per il Capitano. Sei prove d'abilità e di "resistenza" fisica che solo i veri duri potranno sperare di superare.

Proprio così, la vostra avventura è ufficialmente cominciata e fin da subito Larry avrà le idee chiare su quello che sarà il suo fine ultimo: il Capitano del vascello! Il fatto strano è che questo desiderio è condiviso almeno dalla metà dell'equipaggio (quella maschile) e che per tanto la biondona ha deciso d'indire una serie di gare al termine delle quali si deciderà il nome del fortunato che passerà una settimana extra sotto alle sue dipendenze... e quando dico sotto, intendo proprio sotto!
Ad ogni modo, tutte queste cose le scoprirete dirigendovi al Proud Lil' Seamen Lounge usando la mappa apposita (cliccate col tasto destro e scegliete "Map"), in questo salone a ognuno verrà consegnata una tessera sulla quale verranno di volta in volta segnati i punteggi di ciascun exploit, non preoccupatevi comunque: potrete ripetere le gare fino a quando non sarete soddisfatti delle vostre prestazioni.
Prima di andarvene da questa sala, osservate tra i barili e gli scrigni e dovreste notare uno strano oggetto bianco e rosso: avete trovato il vostro primo Dildo™, bravi continuate così!
Ora uscite passando sotto all'arcata e sarete sul ponte superiore della nave. Cliccate nel vaso dell'albero sullo sfondo per scoprire il secondo Dildo™; parlate con Peggy, la piratessa che sta pulendo il ponte, vedete di chiederle tutto ciò che c'è nella lista, ricordate comunque che selezionando "Other" potrete anche farle domande un po' più private... degli esempi? Digitate "Captain" o "Thygh" per saperne delle belle...
Finito l'interrogatorio con la cicciona, aprite l'anta con il tubo anti incendio e fregate quest'ultimo, poi continuate a sinistra per incontrare Rod, un deficiente presente in tutti gli episodi di Larry che ora è diventato l'intrattenitore della nave... Peccato che abbia la strana abitudine di creare animali con i palloncini e che solo gli "uccelli" gli escano bene. Il terzo Dildo™ si trova dietro alla pianta a forma pecorella, dalla quale tra l'altro potrete anche prendere un bell'arancio.

L'AMANTE DEL 2000

Come presto vi accorgerete, il Capitano non è l'unica gnoccolona presente sulla nave, sparse qua e là per le locazioni vi saranno diverse altre ragazze che potrete comunque tentare di adescare (in questi casi il vostro "chiodo fisso" diventa ancora più fisso!), il loro aiuto sarà indispensabile per superare questa o quella prova, perciò non potrete tirarvi indietro, almeno non prima di esservi fatti avanti... beh, è meglio fermarci qui!

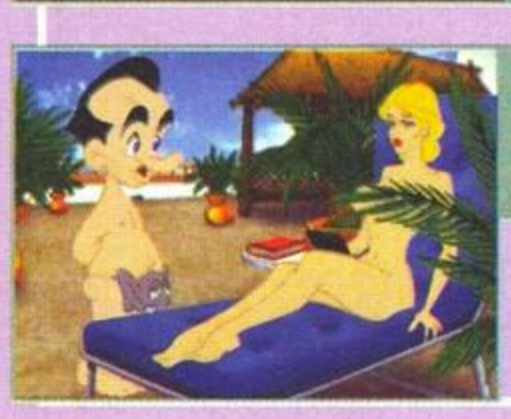
Ok allora, partiamo dalla prima: Victorian Principles, Vicky per gli amici, una bibliotecaria fissata con le letture classiche a cui non vanno molto a genio i tipi come voi. Sempre grazie alla solita mappa, raggiungete l'atrio della nave (il salone con le cascate di champagne da cui siete partiti all'inizio) e da qui entrate nella piccola porta al centro dello schermo: la biblioteca; cliccate sul quarto Dildo™ per terra, date un'occhiata ai libri e alla "castorina impagliata" (tanto per farvi un paio di risate), voltate l'angolo e arriverete in presenza di Vicky.

Fateci quattro chiacchiere scoprendo i suoi interessi tutt'altro che "socievoli" poi cliccate su "Other" scrivendole un qualsiasi nome che vi salta per la testa (o in ogni altra parte del corpo)... La ragazza si girerà per controllare se nel computer esiste qualcosa con quel titolo e voi, mentre è distratta, potrete fregarle il contenitore di mucillagine a sinistra.

Tornate nell'atrio, cercate il quinto Dildo™ dietro alla colonna a destra, poi di volata fino al ponte con la piscina all'aperto. Cliccate sul sesto Dildo™ nascosto sotto alle foglie a sinistra. Parlando con l'inserviente vi verrà dato un costume che metterà in risalto la vostra proboscide che, una volta sul terrazzo, farete quasi fatica a trattenere: nudisti!

Una ragazza dagli incredibili attributi starà lavorando con un laptop sdraiata su un lettino, il suo nome è Drew Baringmore; parlatele come al solito di tutto quanto, tentando di farle qualche domandina extra riguardante il libro che ha sul tavolino: "Le avventure erotiche di Ercole", proprio ciò che servirebbe a Vicky per uscire dal suo guscio.

"Salve signorina, avrebbe per caso qualcosa di molto profondo ma ugualmente interessante?", "Sì, un attimo che controllo... al computer."



E ditemi se è poco! E' una mia sensazione o quell'elefante ha le orecchie a sventola?

Allontanatevi a mani vuote e andate a vedere come diavolo è la vostra cabina... Accanto al secchio, cliccate sul settimo Dildo™, poi iniziate a rassettare un po' la stanza, raccogliete cioè la carta igienica e lo spray nel tubo di scarico. Finite le faccende domestiche fiondatevi ancora una volta da Drew che finalmente vi consegnerà il libro che vi serve; fate una capatina da Vicky, chiedetele un altro libro a caso e, non appena si girerà, rubatele il libro giallo. Aprite rapidamente l'inventario, togliete la copertina all'ultimo libro preso e mettetela su quello di Ercole; appoggiate quest'ultimo (precedentemente rosso, ora giallo) sul mucchio di libri, poi, come se nulla fosse, andate per la vostra strada.... Immaginate la faccia della ragazza non appena inizierà a leggerlo.

Ce lo si doveva aspettare, come poteva essere sennò la camera 0? Tra l'altro m'immagino la -1 che si trova a pochi passi dalla vostra...

L'ottavo Dildo™ sarà nella vostra prestigiosa camera, proprio dietro al WC, raccoglietelo e poi tornate da Vicky per vedere gli sviluppi della situazione... davvero dei grossi "sviluppi"! Cliccate sul nono Dildo™ dietro all'ananas sulla scrivania e poi parlate alla rediviva ragazza. Oltre al suo comportamento molto più, ehm... aperto nei vostri confronti, Vicky si dirà disposta a dar prova delle sue capacità in qualsiasi momento (argomento "sex"), un fatto che vi costringerà a tornare in cabina praticamente nudi!

Prova superata! Che ne dite della trasformazione radicale di Vicky, non la trovate più "colta" di prima?

Il decimo Dildo™ sarà nell'angolo in basso a sinistra della camera, cliccateci sopra e poi fiondatevi nel salone della competizione col Lovemaster 2000. Cliccate sull'undicesimo DildoTM nella cabina a destra, inserite la vostra scheda nelle labbra a sinistra e inizierete la vostra performance che si concluderà con moscissimo punteggio di 2 (è la vostra media, coraggio ci sono altre cose nella vita: le farfalle e gli uccellini, i pozzi petroliferi...)

Premete il pulsante verde sulla parete, girate i tacchi e tornate da Vicky passando prima dall'atrio delle cascate; raccogliete il dodicesimo Dildo™ accanto alla porta per la biblioteca, poi entrateci e parlate alla ragazza. Quello che dovrete fare sarà cercare di stuzzicarla per fargli accettare la sfida al Lovemaster al posto vostro, alla fine del tutto avrete vinto la vostra prima gara!

L'UOMO PIU' ALLA MODA

Ora qualcosa di veramente tosto: la seconda prova, quella che decreterà l'uomo col miglior vestito dell'intera nave! Andate alla sala della competizione (sulla mappa è posta a destra di quella del Lovemaster), prendete il solito Dildo™ (il 13) e tirate giù la lampo del robot per metter mano al lungo... lettore di tessere. Inserite la vostra carta, salite sulla piattaforma e avrete la votazione: 2 (mmmh)!

Dalla mappa andate alla sala da ballo del Capitano Quegg (l'area verde al piano dell'atrio), raccogliete il primo dei tre Dildo™ qui disponibili e parlate alla tizia seduta alla scrivania, una nota stilista di moda (tale Jamie Lee Coitus... yuk!) a cui purtroppo hanno rubato l'idea per la linea primavera-estate.

Quello che cerca ora la poverina è l'ispirazione e indovinate chi sarà a dagliela? Sì, proprio il nostro Larry! Selezionate "Other" e digitate "Leisure Suit", in altre parole gli consiglierete di confezionare il tipo di vestito che siete soliti indossare voi. Alla piccina piacerà l'idea è vi dirà di trovarle quanta più stoffa di poliestere riusciate... noooo problem!

Non appena la visuale tornerà alla panoramica della stanza, prendete il quindicesimo Dildo™ in basso a destra, e il sedicesimo sempre da quelle parti (dovrete uscire e rientrare nella camera per farlo apparire), poi andate verso la cucina e più precisamente nell'area ristoro (Heaving Ho'). Cliccate sul Dildo™ in mezzo all'insalata (il 17) poi parlate col cinese che serve al banco (se volete guadagnare qualche punto potrete anche leccare la statua di ghiaccio del Capitano). Per due volte chiedete all'uomo del maiale, fino a quando, cioè, non se ne andrà per prenderne dell'altro. Fate man bassa della lampadina e del coltello, dopodiché cliccate sulla salsiccia a strisce sulla sinistra: il diciottesimo Dildo™ travestito. Entrando in cucina (a sinistra) vi sarà invece il diciannovesimo...

Bene bene, è ora di andare verso il casinò, o meglio al giardino delle sculture del casinò (El Replicant Sculpture Garden). Cliccate sul ventesimo Dildo™ nascosto dietro al piede del Davide di Michelangelo, poi date un'occhiata ai piedi della Venere in costruzione e fregate un paio di dadi... la statua crollerà totalmente e voi, come se niente fosse, potrete superare le doppie porte per la sala da gioco.

Il ventunesimo Dildo™ si troverà su di uno sgabello nella sala sottostante alla vostra, voi cliccatelo e poi andate al tavolo verde... Come potrete vedere coi vostri occhi, per ora non vi sarà posto per un ulteriore giocatore, perciò non vi resterà che tornare alla sala delle statue e salire sull'impalcatura della Venere.

Una volta in cima, imboscatevi il cacciavite, tornate ancora al casinò e imboccate il passaggio esattamente sotto al portale dal quale siete entrati; superate il corridoio zeppo d'armi, arrivate alla porta e, selezionando come al solito "Other" dall'interfaccia, digitate "Push"... davanti ai vostri occhi le porte si schiuderanno e potrete raggiungere la stanza del personale.

Cliccate sul ventiduesimo Dildo™ dietro alla sedia, prendete il tubetto di KZ Sexual Lubrificant e il cavo di rame sopra alla vaschetta; guardate i poster del Capitano e leggete i bollettini sulla lavagna fino a quando non beccherete quello riguardante i dadi truccati. Utilizzando come sempre la mappa, salite al ponte superiore (la zona più alta della nave), entrate nella cabina di comando, prendete il ventitreesimo Dildo™ e poi uscite nuovamente all'esterno. Aprite la scatola dei fusibili col cacciavite e poi usate il cavetto di rame in modo da collegare le due estremità del circuito: in questo modo, ogni volta che lo speaker parlerà, verranno issate le vele; il motivo di quest'azione lo scoprirete tra breve...

La mia mamma me lo diceva che ero "tagliato" per fare il Play Boy e questa ne è la prova!

E' proprio il caso di dire che John Travolta rispetto a Larry non era nessuno... Mamma mia che look (non che sia cambiato qualcosa dall'inizio dell'avventura)!

Questa è l'angelica creatura che ci aiuterà a vincere la gara di moda, il suo nome è Jamie Lee Coitus, davvero un appellativo pieno d'azione!

Nella sala ristoro vi sarà Wang che ci intratterrà coi suoi deliziosi spuntini a base di malale. Sarà lui ad avere il tanto agognato coltellaccio che ci servirà tra breve!

Salite la scaletta per l'albero maestro, esaminate il tessuto delle vele ancora avvolto e avrete un'illuminazione: poliestere! Attendete che ci sia un annuncio, poi usate il coltello per tagliare la stoffa che vi serve... proprio in quell'istante il tutto si arrotolerà di nuovo e voi rimarrete bloccati sino al giorno dopo! Su, poteva andarvi peggio!

Non appena sarà l'alba, cadrete dalle vele come una pera matura... Scendete di volata da Jamie e, parlandole, rinominate la "Leisure Suit" consegnandole la vela appena tagliata, la ragazza vi farà svestire completamente e poi, proprio sul più bello, vi dirà di uscire perché dovrà iniziare a realizzare il modello... ma glielo do io il modello! Vabbé, ad ogni modo, dopo essere stati ancora una volta in camera, tornate da lei e troverete sulla sua porta un biglietto: "Larry, ci vediamo dietro le quinte!"; evvai, finalmente ha capito! Aprite la porta e, dopo una passerella mica male, sarete considerati i più IN del momento!

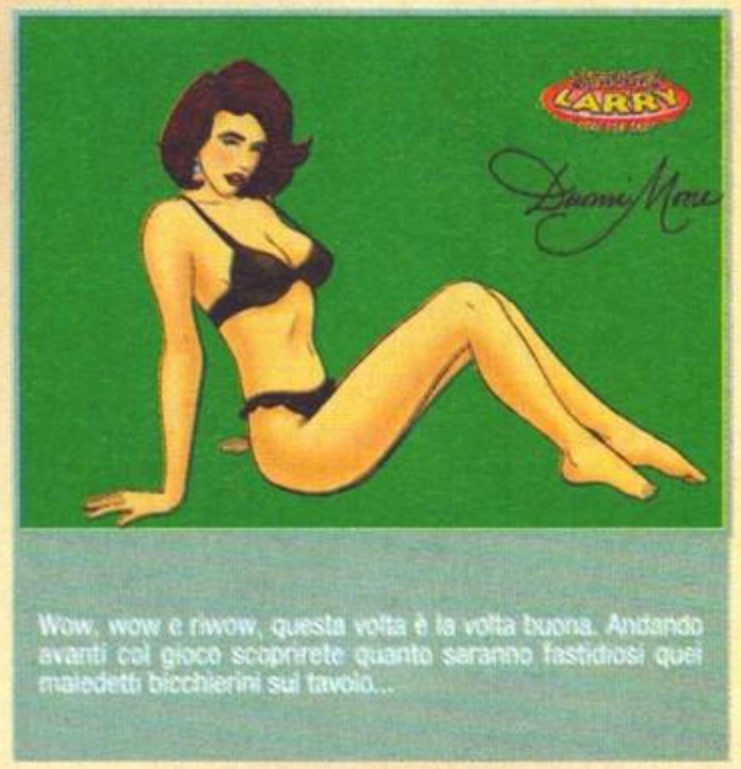
Andate nella camera della competizione di moda, aprite come prima la zip del robot e usate nuovamente la carta TMT per la registrazione, dopo qualche istante si avrà la valutazione: un bel 100!

Mmmh, mi sento osservato, non è che in quest'area io non sia il benvenuto? Hey, guardate un po'... avevo sentito parlare di bocce, ma non di palle di cannone!

Gli occhi del nostro eroe sono iniettati di sangue, la sua sudorazione ha raggiunto il pericoloso livello "gnu africano" e le sue mani sembrano agire per conto terzi... La sindrome dello "Shogun Max" si è impossessata di lui!

IL RE DEI DADI

Terza prova. Tornate ancora all'area ristoro (la sala con la statua del Capitano di ghiaccio) e iniziate a spazzolare un po' del timballo di fagioli a sinistra (bean dip), Larry, senza porsi alcun problema, ne mangerà un paio di cucchiaioni e nei verbi apparirà una nuova azione di devastante potenza: scorreggia (fart)!
Andate al casinò, avvicinatevi al tavolo verde affollato come al solito e sfruttate questa nuova arma... prot! Ehm, scusate ma proprio non ho resistito! Ad ogni modo alla fine rimarrete soli; dall'inventario truccate il paio di dadi limandone un lato con la carta igienica (grana grossa) e potrete fare una partitina che vi frutterà l'ennesimo titolo!
Dopo il vostro grandioso exploit al tavolo, Dewmi Moore, una delle più belle ragazze della nave, vi si avvicinerà e, al limite della realtà, vi chiederà di andare a fare una piccola "puntatina" nella sua cabina. Inutile dire che accetterete al volo e che per tanto vi troverete davanti a un sotto gioco troppo divertente!
Fondamentalmente si tratta di uno Strip Dice, ovvero un gioco a dadi in cui come posta si useranno degli indumenti. Ciascuno dei contendenti partirà con un certo gruzzoletto e avrà cinque dadi che verranno tenuti ben nascosti agli occhi dell'avversario. Ad ogni turno andranno tirati e poi si faranno delle scommesse sul numero totale di dadi che indicano un certo risultato, variando di volta in volta la scommessa con un metodo che spiegherò tra breve. La cosa bella è che l'1 varrà come jolly e che quindi sarà al tempo stesso tutti i numeri dall'1 al 6; inoltre la puntata non si potrà mai abbassare: date uno sguardo alla fila di quadretti nella parte bassa dello schermo (la foto è lì per quello), nel mio caso Dewmi ha scommesso che in gioco vi sono almeno sei numeri 3 e per tanto io nel mio turno successivo sarò costretto ad alzare la puntata dicendole che come minimo ve ne saranno sette di 3 o quanto meno sei da 4 (non si può mai tornare verso sinistra con l'icona del dado), chiaro?



Wow, wow e riwow, questa volta è la volta buona. Andando avanti col gioco scoprirete quanto saranno fastidiosi quei maledetti bicchierini sul tavolo...

Tra l'altro, se decideste di ritirare i vostri dadi per vedere di migliorarne il punteggio, dovreste prima "bloccarne" almeno uno mostrandolo all'avversario... Mi spiego meglio: vedete la zona rossa a forma di "L" in alto a sinistra? Bene, per poter far rotolare una seconda volta i vostri gingilli sareste costretti a spostarne almeno uno qui dentro, così facendo non solo quel dado non sarà rilanciato con gli altri, ma il suo risultato verrà reso noto al vostro avversario... insomma, il suo numero sarà a tutti gli effetti "bloccato" fino alla fine delle scommesse per quella manche. Se avete le idee confuse iniziate a giocare e vedrete che dopo un po' entrerete nell'ottica di gioco.
Ad ogni modo, se pensate che la vostra controparte stia bluffando e che non ci siano i dadi su cui lei ha scommesso, allora potreste sfidarla cliccando sull'apposita scritta ("challenge"), nel caso abbiate ragione, allora lei perderà un dado (da 5 gliene rimarranno 4), in caso contrario la medesima sorte toccherà a voi. Ogni dado potrà poi essere ricomprato per cento dollaroni e, se un contendente rimarrà senza soldi, potrà comunque vendere i propri abiti per far fronte ai debiti. La cosa interessante è che non si guadagneranno mai soldi, ma quelli scommessi andranno semplicemente ad arricchire il piatto! Perderà chi rimarrà senza abiti e senza dadi. Tutto qui!
Non ci sono trucchi per poter vincere la gara, dovrete solamente essere in gamba e alla fine Dewmi rimarrà completamente nuda! I miei consigli per la partita sono comunque di non rivelare subito la propria puntata, ma di giocarsela piano piano senza rischiare tutto in una volta. Ad ogni modo, alla fine vi ritroverete ancora nella vostra cabina pronti per la quarta prova. Ah, quasi dimenticavo, fate una capatina nella camera di Dewmi per la seconda volta e prendete la polvere "orgasmica" sul vassoio a sinistra.

LA GARA DEI FERRI DI CAVALLO

Fatevi un giretto dalle parti delle vasche d'idromassaggio avvicinandovi alle due tizie che staranno facendo il bagno. Queste gnoccolone bionde sono due famose cantanti western: Nailmi e Wydoncha Jugg, rispettivamente madre e figlia; parlandoci scoprirete che alla sera dovranno andare a fare uno spettacolo nella Hall e che comunque saranno liete se andrete a vederle. Continuando il discorso scoprirete inoltre di una loro peculiare abitudine: utilizzare una lacca per capelli che col caldo muta chimicamente diventando una specie di profumo erotico... almeno per i loro nasini!
Andate nuovamente nella sala degli spettacoli al piano superiore (quella in cui avete trovato il primo Dildo™), continuate a destra e arriverete al bar; cliccate sul ventiquattresimo Dildo™ di cui si nota solo l'occhio in alto a sinistra poi parlate a Johnson ordinandogli una "Erezione Gigante"... Naturalmente ci vorrà un po' di tempo per prepararla (dovevate mettervi un vestito più scollato!) e nel mentre potrete sgusciare nei camerini delle Jugg! Cliccate sul venticinquesimo Dildo™ dietro alla paglia, dopodiché scambiate il deodorante col lubrificante al silicone che c'era nella vostra camera (hihihi, ora sì che ci sarà da ridere); fatto questo premete il pulsante sul muro e tornate fuori per bere il vostro drink.
Guardate dalle parti del timone, sul ponte di prua, esaminate il riflettore sull'albero di mezzana e scambiate la sua lampadina con quella rossa precedentemente utilizzata per tenere il cibo in caldo (nella sala ristoro, ricordate?); l'atmosfera durante lo spettacolo si farà davvero bollente! Ok, uscite dalla stanza e poi rientrateci per assistere finalmente all'exploit delle Jugg!
Tutto andrà come previsto e Larry, dopo essersi offerto volontario per giocare con le "fiasche" delle ragazze, si troverà suo malgrado coinvolto nello scherzo precedentemente architettato... almeno non potrete dire di non esservi divertiti, giusto?
A fine numero tornerete automaticamente nella vostra camera per rivestirvi. Tornate ancora dal salone in cui c'è stato lo spettacolo e guardate cosa è rimasto sul palco: raccogliete la bandoliera con le luci intermittenti, continuate a destra e imboscatevi il telecomando appoggiato sul mixer. Passando all'inventario e cliccando su quest'ultimo scoprirete che questo affare controlla l'accensione delle lampadine della bandoliera raccolta precedentemente: la chiave per vincere un'altra gara!
Tornate al giardino delle statue davanti al casinò, salite sull'impalcatura della Venere e legate la striscia di lampadine al chiodo sul soffitto; scattate alla pista del lancio dei ferri di cavallo (è direttamente sopra al casinò, il chiodo di ferro altri non era che un'estremità del palo a cui bisogna gettare i ferri!); l'ennesimo Dildo™ (26) starà prendendo il sole da quelle parti, cliccateci sopra e poi inserite la vostra scheda TMT nel sedere del centauro in modo da dare inizio alla gara.
Attivate il telecomando: grazie al campo magnetico prodotto dalle lampadine avvolte a spirale non dovrebbe essere un problema superare a pieni voti anche questa competizione!

Da quanto aspettavate questo momento? Pensate: in mano avete ben due bocce e proprio accanto a voi altre quattro... immaginatevi quando il pubblico si scalderà che macello combinerete!

Prendete la vostra scheda dal sedere del cavallo e poi continuate a sinistra in modo d'arrivare alla balconata dell'atrio con le cascate. Raccogliete il ventisettesimo Dildo™ per proseguire con l'avventura!

Questo sì che è un camerino e beccatevi che cavolo di spray per i capelli! Il ventiquattresimo Dildo™ è proprio lì a sinistra, dietro alla paglia...

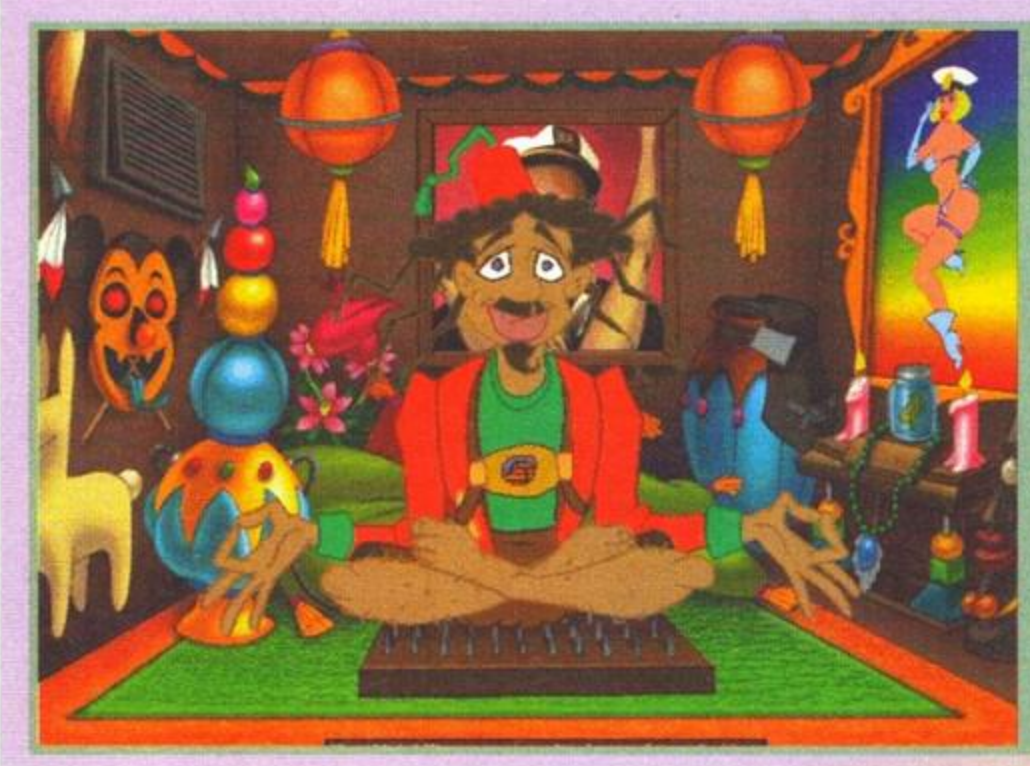
Ancora una volta avete centrato il bersaglio, d'altronde con un palo come quello non dovrebbe essere un problema, no?

IL BOWLING

Ok, ora una delle azioni più strane del gioco; recatevi per l'ennesima volta all'atrio principale e parlate con il tizio dell'accettazione (Peter), lamentatevi di Peggy e poi ditegli che volete vedere il mozzo che si occupa dei problemi dei passeggeri (cabin boy), il fricchettone vi dirà che non sa esattamente dove sia e che forse Peggy saprà darvi qualche informazione in più.
Andate al ponte superiore dove solitamente si trova la piratessa e iniziate a fargli un bel terzo grado: la simpaticona vi dirà che il cabin boy si trova nella sala del personale, voi comunque, essendoci già stati, potrete dirgli che lì non l'avete visto per niente. A questo punto Peggy tirerà fuori una strana storia riguardo a un passaggio segreto che si aprirà azionando uno degli armadietti della suddetta stanza, nella fattispecie il secondo in basso partendo da sinistra. Selezionate "Other" e digitate "Combination" per farvi dare la giusta sequenza di numeri, poi dirigetevi alla cassetta.
38-24-36, e il gioco è fatto! Aprendo la parete della camera, vedrete finalmente il maledettissimo cabin boy: Xqwzts. Fategli qualche domanda (praticamente tutte); chiedetegli del Capitano (Captain) e di Peggy e poi andatevene. Sfortunatamente per voi, non conoscendo molto Xqwzts, non potrete pretendere favori... Tornate da Peggy, domandategli delle abitudini del cabin boy e chiedetele se non c'è qualcosa che il ragazzo desidererebbe avere, la risposta sarà una sola: un passaporto per gli Stati Uniti!
Nuovamente da Peter, all'accettazione, chiedete il vostro passaporto, quel salame vi dirà che per potervelo dare avrà bisogno di qualcosa che comprovi la vostra identità, una tessera di qualche tipo con una vostra foto sopra (praticamente un altro passaporto!)! Esaurite le topiche dei discorsi, fiondatevi ancora da Xqwzts, discuteteci e chiedetegli se è possibile comprare le fotografie in cui apparite nudo (Buy photographs); dall'inventario, usate la bottiglietta di mucillagine su queste ultime e poi attaccatele alla tessera della vostra camera... Portate la carta d'identità fatta in casa all'accettazione e avrete il passaporto che cercavate!
Date a Xqwzts quello che cercava e di lì a poco il cabin boy scomparirà lasciandovi soli nella sua stanza. Prendete la chiave a sinistra; smollate la grata col cacciavite ed entrate nel sistema d'aerazione. Dopo qualche passo dovreste arrivare in una stanza completamente buia nella quale si sentiranno geniti e urla di piacere; naturalmente sarete liberi di tastare/leccare/sgarrupare tutto ciò che c'è lì intorno, anche se l'azione che vi permetterà di uscire da lì sarà una sola: spogliarvi completamente per unirvi alla festa!
Le luci si accenderanno e come al solito farete la figura dei cioccolatai: vi troverete infatti nella stanza della gara di degustazione culinaria a luci spente! Tornando in camera avrete però una bella sorpresa: una tizia in nero disposta a far(vi) di tutto pur di liberarsi del marito. Dopo il piccolo esempio su ciò che ha in mente (una delle scene che mi hanno fatto definire questo Larry 7 un prodotto con un target più alto degli altri Larry), vi lascerà senza nemmeno dirvi il suo nome, un problema di cui ci occuperemo più avanti.
Raccogliete il fazzoletto bianco per terra e andate rapidamente alla stiva di poppa (Aft Hold). Aprite la porta grazie alla chiave del cabin boy, sbloccate l'anta subito accanto a voi e spruzzate il deodorante sui birilli, fatto ciò volate al ponte della competizione del bowling in cui presto vi saranno i fuochi artificiali! Raccogliete il ventottesimo Dildo™, inserite la scheda nella bocca del tricheco e prendete la palla da bowling; aprite l'inventario, mettete un po' di ZX gel sul fazzoletto e con esso sfregate ben benino la sfera; lanciatela e, non appena colpirà i birilli, li vedrete letteralmente saltare in aria! Bravi un'altra vittoria!

La combinazione 38-24-36 fa al caso vostro per scoprire il nascondiglio del mozzo, il fatto che poi ogni volta ve la pigliate in faccia è tutta un'altra cosa!

Su, mettetevi in fila ce n'è per tutt... Ops, qualcosa mi dice che ho cannato stanza, la gara dei proverbi dev'essere da tutt'altra parte!



Xqwzts in tutto il suo splendore. Come un vero tabaccaio israeliano questo tizio potrà trovare tutto quello che desiderate, dalle foto spinte ai più rari souvenir delle isole Ciapalabomba... l'unica domanda è: che mai vorrà in cambio?

LA GARA DI CUCINA

Forza, non manca molto per la parte finale. Andate in cucina e prendete tutto ciò che non è inchiodato al pavimento: il pentolone, il sale dietro di esso e il pesce sul tavolo. Dall'inventario, date un'occhiata alle notizie sul foglio di carta che avvolgeva il merluzzo e scoverete una bella ricetta che fa al caso vostro: formaggio di castoro venezuelano; gli ingredienti sono: latte di castorina (ehm), sale, del succo d'agrumi e un po' di muffa. Sempre grazie alla chiave del cabin boy, aprite la stiva di poppa posta più in basso (Lower Aft Hold), entrate e, mirando a una delle castorine, digitate "milk" dall'inventario... dopo un po' avrete il primo ingrediente: del genuino latte giallastro! Ora fate una capatina in biblioteca, leggete il libro verde sulla destra: scoprirete che Drew è una scrittrice e adora Anton Fokker, uno dei più grandi inventori d'aeroplani e un pilota d'eccezione. Andate immediatamente da lei, raccogliete il Dildo™ 29 nella schermata coi costumi, e poi digitate "Fokker" non appena inizierete a parlarle; la ragazza si scioglierà come neve al sole e voi, continuando a farla discutere, riuscirete a invitarla nella vostra camera per una doccia... un solo piccolo problema: lei si vergogna ad andare in giro nuda e perciò vi chiederà di ritrovarle prima la valigia coi vestiti.
Correte alla stiva di prua (Forward Hold); aprite come al solito la porta, raccogliete il Dildo™ 30 e poi il piccolo baule. Tornate da Drew, dateglielo e via verso la vostra cameretta!
Tanto per cambiare insorgerà un piccolo problema: la biondona non finirà più di lavarsi, il vapore sarà l'unica cosa che si alzerà e proprio per questo voi sarete costretti a fargli uno scherzone modello "Vero Biricchino"™. Attaccate un'estremità del tubo antincendio (lo trovavate dalle parti di Peggy, sul ponte superiore) al bocchettone rosso di sinistra: Larry penserà al resto rendendo operativo il WC. Azionate lo scarico di quest'ultimo e Drew, beccandosi una pioggia bollente, scapperà via inveendo contro di voi... Vi state chiedendo cosa mai potreste averci guadagnato? Tra poco ve ne accorgerete!
Fate una capatina al bar della sala degli spettacoli (tra l'altro qui vi sarà Bill Clinton che starà raccontando delle barzellette e andrà avanti per quasi mezz'ora!), chiedete a Johnson del succo di cedro (Lime Juice) e, dopo una scenetta troppo fuori di testa, vi verrà dato in un bel bicchierino. Tornando nella suite 0 avrete ciò che volevate: della muffa sul pavimento della stanza, l'ultimo ingrediente per il formaggio!
In cucina, gettate il latte nella Cybercheese 2000™, usate il coltello sul Kumquats e, a cottura avvenuta, aggiungete al tutto un po' di polvere orgasmica (nella camera di Dewmi, ricordate?). Filate dritti dai giudici che, senza pensarci un attimo, vi dichiareranno il vincitore dell'intero torneo del Capitano Thygh!

Per la serie "La cucina di suor Larryana" ecco il piatto che vi renderà famosi in tutto il mondo, un formaggio che unisce il delicato aroma estivo delle fogne di Calcutta all'inebriante sapore dei calzini di un maratoneta giamaicano!

Il fatto di essere riusciti a invitare Drew nella vostra camera è senza dubbio un ottimo segno anche se l'atmosfera è tutt'altro che accogliente...

IL PREMIO!

Ehm, ma veramente io non... sì insomma, pensavo che... Ok, ok, niente panico!

No, non vi tuffate come degli affamati nella camera del Capitano, prima dovrete risolvere il problemino della tizia che si vuol liberare del marito; sfortunatamente non sapete nemmeno i suo nome, perciò dovrete usare un po' di testa... Andate nella sala ristoro e da qui imboccate la porta in fondo al corridoio (al centro dello schermo), sarete nella stanza precedentemente utilizzata per la gara di degustazione. Esaminate le sedie: sotto a una di esse dovreste trovare uno strano testamento intestato a una certa Annette Boning... Andate per l'ennesima volta da Peter, che però non sarà disposto a rilasciare informazioni sugli altri clienti; dirigetevi allora al telefono lì vicino e cercate di farvi passare Annette. Risponderà quel baccucco di suo marito che, senza troppi problemi, vi riattaccherà la cornetta in faccia.

A questo punto parlate nuovamente a Peter chiedendogli informazioni sul vostro conto, lasciate che si allontani, dopodiché cliccate il pulsante rosso sul suo telefono: apparirà l'ultimo numero che ha composto, cioè quello della stanza dei Boning -1009!

Dalla mappa raggiungete la suite presidenziale, spingete la porta e sarete all'interno della buia camera da letto di Annette... Saltate tra le coperte e dopo un po' di trick e track, zig e zag, e puccy puccy scoprirete che in effetti la figura nel letto non era la vostra amata ma suo marito che, per quello che gli avete fatto, morirà d'infarto... Ma pork!

A questo punto Anny entrerà dalla porta beccandovi in flagrante... ok, tagliamo corto: anche 'sta volta vi andrà male e vi ritroverete in camera.

Tornate alla suite di Annette per la seconda volta: vi siete dimenticati di darle l'assicurazione sulla vita. Suonate dunque il campanello e, appena apparirà, scambiateci quattro chiacchiere per poi donarle i documenti... lei rimarrà un po' perplessa davanti a cotanta bontà d'animo e vi regalerà la maggioranza delle azioni della sua linea privata di petroliere (?), un regalo di cui avreste fatto volentieri a meno, ma che tra breve vi aprirà molte porte!

Non pensate sia ora di trovare l'ultimo Dildo™? Non voglio svelarvi la sua esatta posizione, vi darò semplicemente qualche dritta: non si trova nelle locazioni di gioco, ma comunque lì dov'è non è affatto solo (nelle FBS Pages del prossimo numero vi sarà la soluzione)...

Salite dunque fino al piano con l'entrata delle stanze del Capitano, bussate alla porta (Knock) e poi fiondatevi dentro senza pensare troppo ai due infermieri che sono usciti col cadavere. Arrivati in presenza della donna dei vostri sogni, parlatele fino a quando non rimarranno più frasi e poi passatele le azioni regalatevi dalla Boning: il sogno del Capitano è sempre stato quello di guidare una petroliera e proprio per questo motivo la farete cadere tra le vostre braccia. Complimenti birboni, avete terminato Larry 7 - Love for Sail!

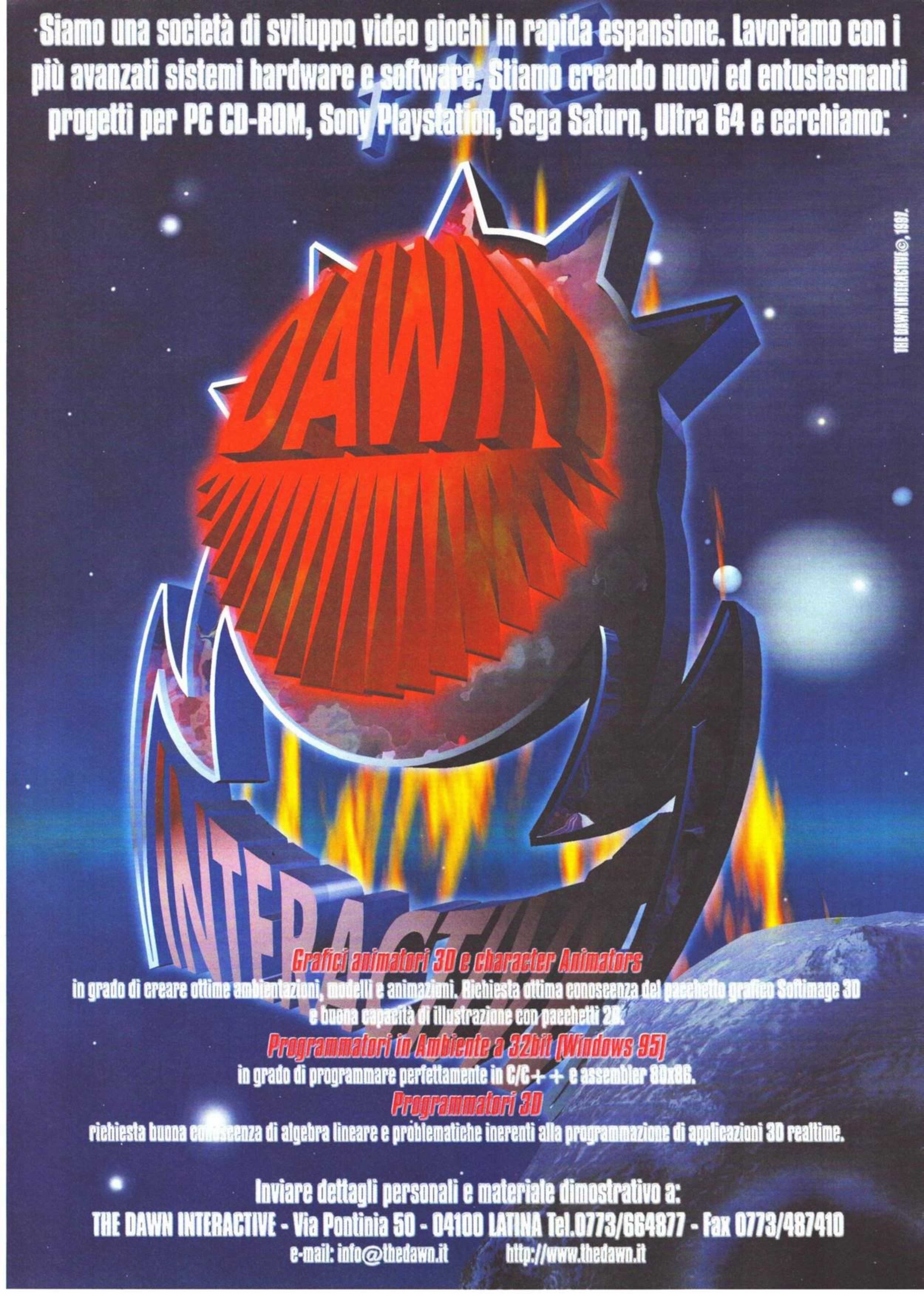
Chi mai abiterà là, sopra a quella magnifica torre, un angelo? Una Dea? No, qualcosa che vale un'avventura grafica: il Capitano Thygh!

Sì!, ce l'abbiamo fatta, il Capitano è nostro e fra poco la vostra bandiera sventolerà alta sopra all'orizzonte, i fiori sboccerannò e i fiumi romperanno gli argini...

QUEL BARZOTTO DI UN DILDO

Questa mappa vi sarà senz'altro utile se desiderate semplicemente sapere l'esatta ubicazione di ogni Dildo™. Per poter trovare questi maledettissimi salsicciotti a strisce non basterà comunque andare in quella specifica locazione e esaminarla con occhio di falco poiché parecchie volte appariranno solo se si eseguirà una certa azione durante il gioco o se ne avrete preso un altro in un altra zona. Ad ogni modo, il loro ordine d'apparizione non sarà fisso, siate comunque sicuri di aver guardato bene in tutti luoghi numerati...

Siamo una società di sviluppo video giochi in rapida espansione. Lavoriamo con i più avanzati sistemi hardware e software. Stiamo creando nuovi ed entusiasmanti progetti per PC CD-ROM, Sony Playstation, Sega Saturn, Ultra 64 e cerchiamo:



Grafici animatori 3D e character Animators
in grado di creare ottime ambientazioni, modelli e animazioni. Richiesta ottima conoscenza del pacchetto grafico Softimage 3D e buona capacità di illustrazione con pacchetti 2D.

Programmatori in Ambiente a 32bit (Windows 95)
in grado di programmare perfettamente in C/C++ e assembler 80x86.

Programmatori 3D
richiesta buona conoscenza di algebra lineare e problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Inviare dettagli personali e materiale dimostrativo a:
THE DAWN INTERACTIVE - Via Pontinia 50 - 04100 LATINA Tel.0773/664877 - Fax 0773/487410
e-mail: info@thedawn.it http://www.thedawn.it

LA TORTUGA

VENDITA TELEFONICA

TELEFONO 0766/58.81.61-58.81.62

E-MAIL
TORTUGANET@ETRURIA.NET

FAX
0766/58.12.73

00053 CIVITAVECCHIA (RM)
LARGO PLEBISCITO, 23

CHIAMATECI PER: ▶ ORDINARE ▶ RICHIEDERE IL NOSTRO CATALOGO ▶ CONOSCERE LE NOVITÀ IN ANTEPRIMA
(ANCHE VIA E-MAIL)

PREZZO SPECIALE!

DRAGON LORE 2
IL CUORE DEL DRAGONE
3 CD • 4 ORE DI
PARLATO IN ITALIANO
L. 99.900

LARRY 7
UMORISMO SEXY
CON SOTTOTITOLI
IN ITALIANO!
L. 81.900

VERSAILLES
complotto alla corte del Re Sole
2 CD • VOCI E TESTI IN ITALIANO ACCOMPAGNATI
DA 40 MIN. DI MUSICA BAROCCA
L. 108.900

NOVITÀ

ALPHASTORM	TEL.	FORMULA 1	TEL.	KK 'ND (MAN. ITA)	L. 79.900	SANDWARRIORS (ITA)	L. 79.900
BETRAYAL IN ANTARA	TEL.	GRID RUN	L. 67.900	MAGIC- BATTLEMAGE	TEL.	SONIC & KNUCKLES (MAN. ITA)	L. 71.900
BIRTHRIGHT (MAN. ITA)	L. 81.900	G-NOME (ITA)	L. 86.500	MARBLE DROP	L. 57.900	THEME HOSPITAL (ITA)	L. 87.900
CITY OF THE LOST CHILDREN	L. 78.900	GUTS'N GARTERS	TEL.	***MDK (ITA)***	***L.79.900***	TEST DRIVE OFF ROAD (MAN. ITA)	L. 76.900
DIABLO - UNEARTHED ARSENAL	L. 59.900	INDIPENDENCE DAY	L. 88.900	NEED FOR SPEED 2 (ITA)	L. 88.900	TIME WARRIORS (ITA)	L. 67.900
DARKLIGHT CONFLICT (ITA)	L. 89.900	INTERSTATE '76 (ITA)	L. 84.900	***POD (ITA)***	***L.79.900***	WRECKIN' CREW (ITA)	TEL.
DIE HARD TRILOGY	L. 89.900	KICK OFF '97 (MAN. ITA)	L. 78.900	RIOT	TEL.	***OUTLAWS***	***TEL.***

ALTRI TITOLI

DAGGERFALL	L. 78.500	MASTER OF ORION 2 (ITA)	L. 79.900	PRIVATEER 2- THE DARKENING (MAN. ITA)	L. 104.900	SPQR	L. 82.900
DEUS (ITA)	L. 67.900	M.A.X. (ITA)	L. 81.900	QUAKE (MAN. ITA)	L. 79.900	STAR GENERAL	L. 82.900
DIABLO (MAN. ITA)	L. 74.500	MECHWARRIOR 2- MERCENARIES	L. 78.900	RAC RALLY CHAMPIONSHIP (ITA)	L. 64.900	SIM ISLE (ITA)	L. 69.900
FORMULA 1 GP 2 (ITA)	L. 74.900	MAGIC- THE GATHERING (MAN. ITA)	L. 79.900	RED ALERT (MAN. ITA)	L. 78.500	TIME LAPSE	L. 81.900
FIFA '97 (ITA)	L. 72.900	M1A2 ABRAMS	L. 81.900	SCORCHER (MAN. ITA)	L. 79.900	TOMB RIDER (MAN. ITA)	L. 79.900
F-22 LIGHTNING 2 (ITA)	L. 96.900	NASCAR RACING 2 OEM	L. 49.900	SCREAMER 2 (MAN. ITA)	L. 66.900	TUNNEL B1 (ITA)	L. 81.900
FLYING CORPS	L. 79.900	NBA LIVE '97 (MAN. ITA)	L. 94.500	SCUDETTO 2 (ITA)	L. 78.500	U.S. NAVY FIGHTERS '97 (MAN. ITA)	L. 106.500
GRAND PRIX MANAGER 2 (ITA)	L. 84.500	NHL HOCKEY '97 (MAN. ITA)	L. 94.500	SCUDETTO 2 AGGIORNAMENTO	L. 49.900	WARCRAFT 2 (ITA)	L. 84.900
HYPERBLADE	L. 78.900	POWER F1 (ITA)	L. 75.900	SIERRA ANTHOLOGY	L. 79.900	WARCRAFT 2 BATTLECHEST	L. 81.900
JETFIGHTER 3 (MAN. ITA)	L. 91.900	PRAY FOR DEATH (ITA)	L. 49.900	SKYNET (MAN. ITA)	L. 65.900	Z (ITA)	L. 95.900
LORDS OF REALM 2 (MAN. ITA)	L. 80.900			SUPER EF 2000 (MAN. ITA)	L. 109.900		

AVVENTURE IN ITALIANO

BROKEN SWORD (PARL. ITA)	L. 89.900
GABRIEL KNIGHT 2	L. 104.900
EVOCATION- OLTRE IL SOGNO	L. 99.900
I MUPPET NELL' ISOLA DEL TESORO (PARL. ITA)	L. 89.900
LIGHTHOUSE	L. 94.900
NIRVANA (PARL. ITA)	L. 94.900
NOIR	L. 89.900
PHANTASMAGORIA (PARL. ITA)	L. 119.900
RAMA	L. 99.900
RIDDLE OF MASTER LU (PARL. ITA)	L. 89.900
TIME GATE (PARL. ITA)	L. 104.900
TORIN' S PASSAGE	L. 46.900

IN USCITA

DARK EARTH • FALLOUT • LBA 2 • JEDI KNIGHT • MOTO RACER • RELOADED • PERFECT WEAPON • X-COM 3 • X-WING vs TIE FIGHTER • UNREAL

● CONTATTATECI PER I TITOLI NON IN LISTINO ● DISPONIBILITÀ DI TUTTI I DATADISK DI QUALSIASI TITOLO!
● INFORMATEVI SPESSO: I NOSTRI PREZZI SCENDONO RAPIDAMENTE!

LA TORTUGA VI PORTA FORTUNA!!
...PERCHÉ PER OGNI CENTESIMA ORDINAZIONE AVRETE DIRITTO ALLO SCONTO DEL 50% SU UN GIOCO A SCELTA!!!

ALLA TORTUGA ABITA ANCHE IL GRANDE MAGO!!
...CHE FORNIRÀ AIUTI CONSIGLI O TRUCCHI PER QUEI GIOCHI CHE VI FANNO FARE LE ORE PICCOLE!!! (VIA E-MAIL)

ALLA TORTUGA TROVERAI ANCHE

☞ ACCESSORI
☞ GIOCHI D'IMPORTAZIONE
☞ ARRIVI SETTIMANALI

PSX
PAL. L. 389.000
UNIV. L. 299.000

PREZZO ECCEZZIONALE

AMIGA • CD-32
MEGADRIVE
SNES • GAMEGOY

N64
USA/JAP
PAL. L. 429.000

SATURN
PAL. L. 399.000
USA/JAP

OCCHIO ALL'OFFERTA

CD VERGINI
L. 11.500
IVA INCLUSA
NO BULK!!!

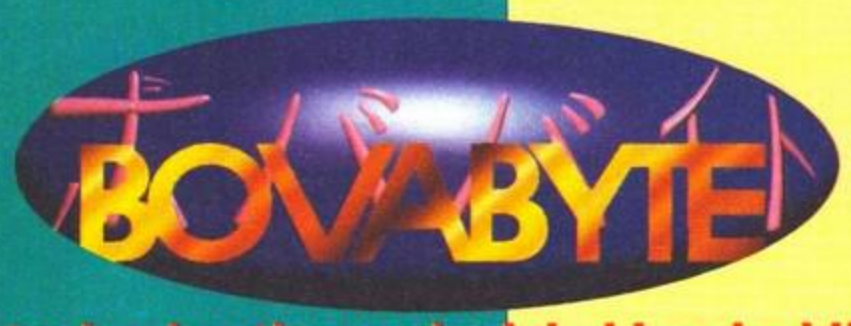
LA NOSTRA ISOLA NON CHIUDE MAI! **CONSEGNE ULTRAVELOCI!**

DA LUNEDÌ A SABATO DALLE 9.00 ALLE 19.00
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO (ASSICURATA URGENTE L. 9.000 / POSTA URGENTE L. 18.000 / CORRIERE L. 18.000)
■ PREZZI IVA INCLUSA ■ OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Tutti i marchi sono appartengono ai legittimi proprietari. Vendita ai sensi di Legge.

Edizioni PRIMUS 0766/512.812

Davvero gustoso questo angolo di



I cartoni animati: peggio dei videogiochi!

Un'irripetibile occasione per addobbare la vostra automobile! IL PUPAZZETTO PORTASFIGA

Guardate un po' cos'hanno da offrirvi i vostri mattacchioni preferiti: direttamente dal FuturShow, ecco a voi un infallibile catalizzatore di sfortune: lo appendete allo specchietto retrovisore della vostra auto, e siete quasi matematicamente certi di fare un bell'incidente! Noi ne avevamo uno con noi (di dimensioni naturali, pensate!) e i suoi effetti potete leggerli tranquillamente in questo stesso angolo di BovaByte! Accorrete numerosi, è il regalo più bello che potreste fare al vostro peggior nemico!!!

IL COMPUTER DEL PASTORE

Vi proponiamo uno scambio: voi ci date la vostra vecchia scheda video più altre centomila lire, e noi in cambio vi diamo una versione più aggiornata della vostra stessa scheda video, con la stessa memoria e le stesse prestazioni. Ma con un piccolo e inutile fix che elimina un difetto che la vostra scheda mostrava con un solo programma di grafica e in una sola modalità video. Voi che fate? Ci mandare a cag...? Bravi! E fate proprio bene, perché l'unico che è riuscito a pretendere un cambio simile è stato, guarda caso, proprio il nostro pastorone redazionale. E non stiamo scherzando! Ha dato indietro la sua Millennium + 100 carte per avere in cambio la stessa precisa identica Millennium, fixata.

- 1 processore Pentium 200 Mhz MMX.
- Scheda madre Tyan Tomcat 3 con doppio zoccolo per processore Pentium.
- 64 MB di EDO RAM in 4 banchi da 16MB.
- Hard Disk IBM da 2GB.
- CD-ROM 10X Philips.
- * Scheda video Matrox Millennium con ben 8 MB di Windows RAM.
- Scheda sonora Sound Blaster 16 PnP.
- Modem fax/voice US Robotics Sportster 33.600.
- Floppy drive Sony.
- Monitor Sony da 15 pollici.
- Tastiera Mitsumi per Win 95.
- Mouse Microsoft 2.0A.
- Case ATX megatower.
- Ventolone fantozziano a sei velocità alimentato da un trasformatore esterno (che rimane sempre acceso anche a computer spento) e posizionato nella parte anteriore del case al posto dello speaker.
- Elastichini, nastri isolanti e pennarelloni colorati per decorare in modo simpatico l'interno del case.
- Sistema operativo installato: DOS 6.22

Se pensavate che i videogiochi fossero il peggio della perversione... I CARTONI ANIMATI PORTANO ALLA DROGA Quello che mai potrete leggere altrove.

Due mesi fa vi avvertimmo del grave pericolo che incombe sulla testa di ogni accanito videogiocatore, mostrandovi tutta la dannosità di Tetris e dei suoi compagni di merende. Stavolta, invece, intendiamo sensibilizzare tutte quelle persone che, volenti o nolenti, debbono assumere il ruolo e le responsabilità di educatori: genitori, maestri, professori, sacerdoti, papponi, e via dicendo... Non lasciate che i vostri pargoli assistano inermi ai bomabardamenti televisivi atti a spingere l'individuo verso l'uso e l'abuso di sostanze stupefacenti! Liberateli da questa terribile schiavitù ancor prima che ci caschino irrimediabilmente dentro GUARDANDO I CARTONI ANIMATI! Ebbene sì, se pensavate che i Puffi (blu come solo certe occhiaie lo sono...) fossero dei portavoce dell'innocenza, vi sbagliavate di grosso. Per non parlare poi dei cartoni giapponesi, veri e propri ricettacoli di tentazioni illecite e valori negativi. Altro che liberalizzazione! Torquemada, ci vorrebbe!!! Ma per dimostrarvi che non stiamo vaneggiando, bensì mettendo in chiaro, nero su bianco, una terrificante realtà, eccovi gli esempi più tangibili e significativi.

I PUFFI E LE LORO SOSPETTE POZIONI

Vi siete mai chiesti cosa contenessero in realtà gl'intrugli ampollosi che il Grande Puffo maneggia sempre con tanta gioia, rimettendo le cose a posto? Secondo noi non è possibile stabilire a priori il contenuto proteico e vitaminico di dette sostanze, ma, vista la loro predisposizione al calmare le acque, si deve per forza trattare di psicofarmaci e tranquillanti. Il bambino che cresce con queste idee distorte in testa, penserà in futuro di poter risolvere tutte le sue magagne tramite l'assunzione non dico di tisane naturali, bensì di intrugli sintetici da vendersi solo su prescrizione medica. Per non parlare poi della losca figura di Gargamella, un vero e proprio tossicomane allucinato, che pensava persino che il suo gatto parlasse.

SANPEI E LE CANNE MAGICHE

Forse l'esempio meno palese, giacché è estremamente difficile isolare il flebile e subliminale legame tra il mondo dei pescatori e quello dei tossici. Eppure, ascoltando e riascoltando attentamente la sigla, sia per il verso giusto sia al contrario, si odono palesi le seguenti parole: "amica tua, una CANNA piena di magia, il tuo amo è una calamita, impossibile cambiare strada...". Dobbiamo aggiungere altro? Sì, secondo voi la canna menzionata nei versetti satanici incriminati, potrebbe mai essere una comune canna da pesca? E da quando in qua le canne da pesca portano magie di non si sa quale natura? Per non parlare della sottile allusione sulla calamita, e dell'inevitabile dipendenza rappresentata dalla strada "impossibile da cambiare".

SEMBRA TALCO MA NON E'...

...serve a darti l'allegria! Se la mangi o la respiri ti dà subito l'allegria. CorocoroPollon! Ma diciamo noi, ma esisterà mai un'allusione ancor più chiara e diretta? Ovvio che non è borotalco! E' una polverina "magica" bianca che ci assomiglia, si respira e si può ingerire. Cosa mai potrà essere? Pollon, tu da sola hai arricchito un'intera generazione di spacciatori, dovresti bruciare nella salamoia solo per quello!!!

YATTAMAN

Ma che carini quei simpatici animaletti metallici che salvano sempre la pelle ai protagonisti del cartone animato!!! Sì, carini, ma solo all'apparenza... Essi risultano essere un "tantino" drogati, anche se questa volta in modo più leggero e a loro insaputa. Sono infatti i protagonisti stessi che provvedono a rifornirli, all'occorrenza, di estrogeni anabolizzanti mascherati da bocconcini prelibati, e questo esclusivamente per migliorare le loro performance... In parole povere, se il controllo antidoping fosse introdotto nel modo dei cartoons, Yattacane, Yattapellicano e così via sarebbero squalificati a vita dalle olimpiadi.

LA SPADA DI KING ARTHUR

Il titolo del trafiletto, ci crediate o meno, è esattamente lo stesso della sigla del noto cartone animato di Re Artù, quello noiosissimo (quasi al pari di Marco Polo e di Kiashan) che impazzava dieci anni addietro... Ma vi rendete conto?!? Qui si parla tranquillamente addirittura di... "spade"!!! Ma stiamo scherzando!? I nostri ingenui pargoletti dovrebbero dunque assistere a spettacoli così assurdamente diseducativi? Non sia mai, convinceremo Lancillotto, furbo più di un gatto, a fare un'eccezione e a battersi con re Artù...

CRISTINA DA VENA CANTA "SIAMO FATTI COSI'"

"Siamo FATTI così, siamo PROPRIO FATTI così...". Bhé, se non è un inno questo all'assunzione di sostanze stupefacenti, ditemi voi cosa potrebbe mai esserlo! In sostanza, una mediocre presunta cantante è riuscita a rovinare un'intera generazione di giovani, sotto gli occhi distratti della censura di casa Fininvest...

DIFFIDA UFFICIALE

PROCEDIMENTO

Ebbene sì, hanno provato a fermarci, addirittura con la carta gibollata! Ma non ci riusciranno. Questi pazzi del CCS ("coloro che scrutano"), dopo aver letto il nostro precedente articolo-verità sui videogiochi, ci hanno mandato la diffida a fianco, imponendoci per "espiare" di far funzionare il computer del Pastore addirittura per una settimana di seguito...

Diario di una sfiga dietro l'altra...

QUESTA FIERA NON S'HA DA FARE

Ecco come doveva apparire il reportage sul FuturShow in origine, prima che Max lo bruciasse col suo lanciarazzi da taschino.

E così anche l'allegra ciurma della Xenia ha partecipato al Futur Show, un altrettanto allegra manifestazione dove si è parlato di multimedialità, Internet, videogiochi e telefonia mobile, fotografia e quant'altro è arte. A rappresentare la vostra casa editrice, comunque, ci sono andati Matteo Villani (organizzatore), Stefano "Du' Spaghi" Lisi (Consolemania, TGM e Zzap!), Raffaele "Raffo" Sogni (Consolemania), Mirko Marangon (TGM, Consolemania, PC Action) e Paolo Besser (BovaByte, TGM e Zzap!). La partenza è fissata per le 10.30 circa da Milano, addì 8 aprile 1997. Inutile dire che, tra una cosa e l'altra, i nostri riusciranno a partire con una buona mezzora di ritardo, raggiungendo il quartiere fieristico bolognese solo un paio d'ore più tardi. Segue l'allestimento dello stand, un bellissimo spazio espositivo da 60 e più metri quadrati, posizionato in maniera strategicamente vicina al bar del padiglione 36 e, perché no, all'uscita. Segue, alle 18.30 circa, il primo viaggio dei nostri eroi verso l'albergo dove avrebbero dovuto pernottare tutte le sante notti. E qui, inizia l'avventura...

Il nostro simpatico Pastorone redazionale sarà contentissimo di sapere che, vicino a Bologna, hanno deciso persino di dedicargli un'intera città. Beh, chiamarla città effettivamente un po' esagerato, ma l'intenzione c'era...

MARTEDI' 8 APRILE, ORE 19.00

"Ma dai, sarà a mezzora dalla fiera" "Matteo, HO FAME!" "Mirko, sempre a lamentarti!" "Non è che mi lamento! Ho fame! E poi non mi piace che attorno a noi ci siano solo gli ululati dei lupi" "Ueh, finitela di litigare, tanto finché c'è benzina c'è speranza...". L'albergo si trovava a circa 40Km dallo spazio espositivo, per un totale di 50 minuti di strada. Ma non una strada qualsiasi, no: una bellissima mulattiera a due corsie percorsa con estrema difficoltà dalle nostre macchine, poco avvezze ai viaggi sulle strade di montagna. L'abbigliamento non è consono, fa un freddo terribile e solo alle 21 passate riusciamo a mettere qualcosa sotto i denti...

Guardate questi due disgraziati come sono andati in giro durante la fiera! Davvero incredibile il realismo di queste ferite, ottenute grazie a non si sa quale trucco di preciso. Magari un giorno scopriremo che si erano lesi veramente in questo modo, solo per far scena...

MERCOLEDI' 9 APRILE, ORE 9.00

Il Futur Show non si apre certo con i migliori auspici, visto che al nostro arrivo abbiamo trovato un esercito di poliziotti, vigili del fuoco, addetti alla sicurezza vari che bloccavano l'accesso al padiglione 36: un cortocircuito aveva mandato a fuoco uno stand, e di conseguenza per noi la fiera è iniziata con quattro ore buone di ritardo. I giorni successivi avremmo dovuto fronteggiare il caratteristico "tanfo di grimo" lasciato dalle apparecchiature elettroniche quando fondono, e in quel frangente l'unica preoccupazione è stata quella di ripulire tutto il nostro stand dall'inevitabile fuliggine.

GIOVEDI' 10 APRILE, ORE 19.00

La giornata al padiglione 36 passa miracolosamente senza incidenti, ma a creare la suspance ci pensa nell'immediato dopo-lavoro Stefano Lisi, colto da un improvviso quanto lancinante mal di testa. E così, al suono di un ricorsivo "Ahò, mme serve 'na farmacia" abbiamo percorso mezza Bologna alla ricerca della più vicina farmacia di turno. Il problema non è stato tanto trovare il miracoloso analgesico di cui aveva bisogno Du' Spaghi, quanto la via dove avevamo parcheggiato le macchine un paio d'ore prima.

Uno dei momenti clou della trasferta bolognese: Du' Spaghi si rende drammaticamente conto, per la quinta volta nella sua vita, che gli occhiali non apprezzano particolarmente il fatto che qualcuno vi si sieda sopra...

'Sti scemi sono i vostri redattori preferiti. Ricordatevelo.

VENERDI' 11 APRILE, ORE 15.00

"Bellissimo questo portatile! Quanto costa?" "Due milioni e mezzo" "Cavolo, un Pentium 120 a colori, con la configurazione che serve a me. MIO!... ehm, posso pagarlo con la carta di credito?" "Eh, devi rivolgerti alla cassa..." "Buongiorno signor cassiere, sono Paolo Besser della Xenia, sono interessato a quel bellissimo Extensa che avete in esposizione. Posso pagarlo con carta di credito?" "No, in fiera non si può, solo assegni. Comunque non si preoccupi, tanto è già esaurito!". E fu così che il Paolone fece un mesto ritorno al suo stand, dove lo attese una sorpresa ancor più truce: "Paolo, - dice un affranto Du' Spaghi - abbiamo qualche problema col computer del sito", alludendo al Pentium su cui girava Internet Explorer con un mirror di Xenia On Line. Ci credo che c'era qualche problema: c'era mezzo hard disk cancellato! Come, ancora non si sa di preciso, ma è molto probabile che qualche delinquente si sia divertito a preparare un dischetto-killer col quale arrecare danni in fiera. "Ma po*** #°ç@! Meno male che ho dietro il mio fido Iomega ZIP con dentro lo stesso mirror", dice soave il Paolone, ignorando che di lì a poco lo stesso ZIP drive si sarebbe rotto... Poi, per fortuna, un intervento del prode Scandisk di Windows95 è riuscito a ricreare - almeno in parte - la struttura originaria delle directory, resuscitando la demo che ci serviva... Un vero peccato che la stessa sorte non sia toccata anche alla copia di Magic! Con cui MA si dilettava da fin troppo tempo nelle ore buche...

SABATO 12 APRILE, ORE 24.00

15 ore di fiera non meritano altri commenti

DOMENICA 13 APRILE, ORE... ore... che ore erano? Ultimo giorno di fiera, ultima faticaccia, ultimo ritorno all'albergo passando rispettivamente per: Bologna, Zola Predosa, Calderino, Gesso, Gessi, Oca, Badia, MONTEPASTORE e, finalmente, Tulè, luogo di residenza dell'ormai mitico Albergo Stella. Mirko è stato male tutto il giorno, noi altri eravamo tutti coi nervi a pezzi, ma finalmente eravamo consci di una cosa: è finitaaaaaa! Ci si rivede, puntuali, l'anno prossimo...

MERCOLEDI' 14 APRILE, ORE 12.30

Partenza dall'albergo, destinazione fiera, per raccogliere il materiale residuo rimasto allo stand, le macchine, e tutto ciò che avremmo dovuto riportare in redazione. Con le automobili cariche di giochi, console, scatoloni e insegne varie, ci avventuriamo sull'autostrada Firenze-Milano per poi raggiungere la redazione. Da corso Magenta svoltiamo a destra in Via Carducci, direzione Sant'Ambrogio. Buona, attraverso la strada e parcheggio qui, anche se sono contromano. Salgo in redazione, e qui m'accoglie l'ovazione degli altri redattori, pronti a glorificare i cinque che s'immolarono per tutti in Emilia Romagna. "Beh ragazzi, grazie dei festeggiamenti, ma devo spostare l'auto, non vorrei mai che mi facessero una multa per divieto di sosta" "Ma dai, figurati, per due minuti!". Scendo e... "Buongiorno signor poliziotto... Dà tanto fastidio, la macchina, qui?".

Anche questo è FuturShow...

Paolone

"Mirko, stai comodo? Non è che ci sarebbe un po' di spazio per questo simpatico scatolone da sei metri cubi?"

Uno degli stand in più interessanti della fiera. L'ingresso, rigorosamente vietato ai minori, costava duemila lire e dava diritto a osservare i videogiochi e i CD-ROM prodotti dalle più famose case produttrici di film porno. Impossibile non citare la bambola gonfiabile allegramente appesa al soffitto a mo' di lampadario.

Qualcuno dovrebbe insegnare a Bugs Bunny l'arte d'indossare le cinture di sicurezza. Ma, ben pensandoci, lui è alto meno di un metro e mezzo, per cui non ne ha bisogno.

E' finita, ci vediamo l'anno prossimo!

Dopo essere passata per innumerevoli redattori (l'ultimo è stato comunque MA), questo meraviglioso spazio è stato ceduto al sottoscritto. Ma chi sono? Beh, in effetti è parecchio tempo che non mi faccio leggere sulle pagine di TGM... saranno almeno un paio d'anni. Eh, e pensare che ho cominciato proprio scrivendo su TGM: ad ogni modo, ciancio alle bande (ah, ah, bella questa, come sono innovativo), e cerchiamo di tirare avanti 'sta rassegna di giochi per console, sperando che la troviate quantomeno leggibile.

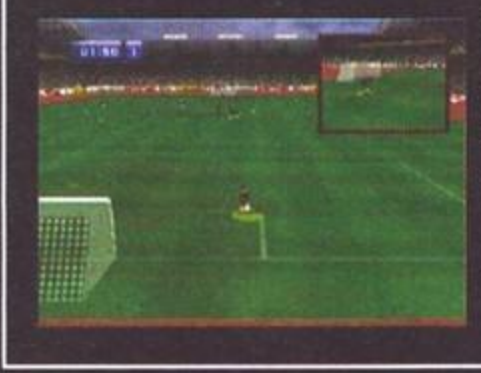
Raffo

DOOM 64 per N64

Ho appena finito di vedere una puntata di Target (il programma col regista ubriaco) in cui un intero servizio era dedicato a Doom taroccato per l'addestramento dei marines. Cavolo, lo faccio anch'io il marines se mi fanno giocare a Doom. Comunque, a chi interessasse, è uscito anche Doom 64 a sessantaquattro bit (uh, cavolo, accipicchia, ci strippiamo sessantaquattro volte tanto), che offre livelli completamente ridisegnati, armi in gran parte nuove e delle checche (che pazza)... ehm, chicche davvero notevoli. Turok, comunque, continua a rimanere tecnicamente un gradino sopra.

FIFA 64 per N64

Cavolo, come passa il tempo: uno si distrae un attimo, se ne va cinque minuti (a male) a prendere le sigarette, e quando torna cosa vede? Fifa 64. Ma è davvero incredibile, hanno già fatto sessantaquattro episodi di Fifa? Ma poi, mi chiedo io, i programmatori come li danno i numeri? Non si era arrivati al novantasette? Io non ci capisco più niente (gran novità eh?): ad ogni modo il gioco non è sicuramente un capolavoro, anzi, è abbastanza fuffo. Qual è allora il motivo per cui ho selezionato il titolo in questione per questa rassegna? Ma è semplice: ho dovuto trovarmi un pretesto per parlare di calcio, e quindi sottolineare le gesta della grande Udinese contro la Juve (passeggiata) e contro il Parma (avevamo appena iniziato a scaldarci)... preparatevi raga, si va in Uefa!



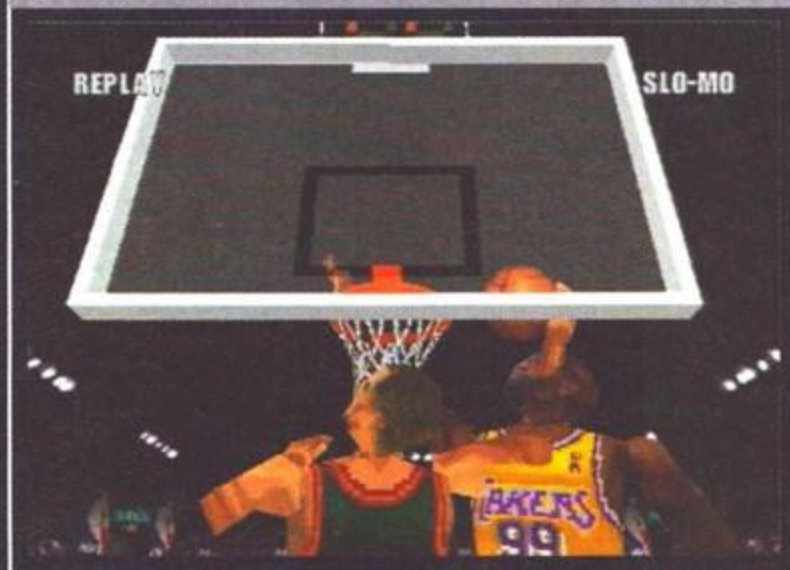
SPIDER per PSX

Quando vedete un ragnazzo schifoso lo schiacciate a piè pari? Quando vedete un tipo che balla la tarantella gli sparate alle ginocchia? Ma bravi, e adesso come faccio io a introdurre Spider, l'ultima fatica della BMG? Comunque, per tutti i lettori che sputano fili e hanno sei occhi (per chi insomma assomiglia a Du'Spaghi), il gioco rientra in quella nuova categoria di platform che ruotano e zoomano (vedi Nights o Pandemonium), ma che in realtà sono bidimensionali come Dragon Ninjia (chi se lo ricorda?). L'effetto comunque non sarebbe niente male, non fosse per lo sprite principale, che è veramente una cosa schifosa.

BUSHIDO BLADE per PSX

Che sia finalmente giunta l'ora dei picchiaduro in vero 3D? Mah, io personalmente riconoscerò il 3D solo quando, mettendomi a guardare la televisione dal basso verso l'alto, potrò scorgere le mutande delle vallette. Questo picchiaduro, comunque, è decisamente un passo avanti nella fantastica evoluzione videoludica che ci sta coinvolgendo; a parte il mio delirio, il gioco è notevole ma, di sicuro, non possiede quello spessore che ha reso Tekken 2 ancora oggi il miglior picchiaduro del genere.

TOTAL NBA '97 per PSX



Hei, ma un momento, qui non siamo sulle pagine di ConsoleMania, qui sono letto (anzi, il chilo) da un pubblico molto più adulto: allora posso dire le parolacce! Pisellino, sedere, tette... mah, forse è meglio lasciare perdere, tanto sicuramente quel puritano del Silvestri mi censurerà tutto (mi sa che ti censuro direttamente da TGM! NdSS). Piuttosto, vediamo un po' invece per quale motivo alla Sony hanno deciso anche quest'anno di fare 'sto Total NBA. Il motivo è molto semplice: alla casa in questione sta a cuore il nostro divertimento, e fanno di tutto per soddisfare le nostre richieste sempre più esose, sempre più insistenti; e allora ci credo che ogni anno salta fuori una nuova edizione di un gioco famoso... non è mica colpa loro. Fortunatamente, però, alla blasonata casa nipponica ci sanno fare, e questo Total NBA '97 risulta un gioco che mi sento di raccomandare anche ai possessori dell'edizione precedente.

VANDAL HEARTS per PSX

BOX 7

Uhm, già dal titolo questo gioco mi esalta mica da ridere; comunque si tratta di un'avventura, genere che personalmente non amo particolarmente. In effetti stare a riflettere davanti a un televisore mi ha sempre fatto pensare a quel famoso cane che guardava dentro al grammofono. Probabilmente, comunque, è solo invidia dovuta dal fatto che le uniche avventure che sono riuscito a terminare sono state le vecchissime Monkey Island e Fascination, entrambe su Amiga. Questo Vandal "che'l spaca tuss coss" (un milanesismo mica da ridere), in definitiva, è un gran bel gioco, estremamente articolato, ma al contempo intrigante quanto basta per essere portato a termine. Finalmente anche giochi del genere cominciano a prendere piede sulle console a trentadue bit, e devo dire che se ne sentiva il bisogno.

INDIPENDENCE DAY per Saturn

BOX 10

Come era ovvio aspettarsi, ecco il tie-in di Indipendence Day. Tutto il gioco si svolge a bordo di un aereo. Si può affrontare anche in due in modalità split-screen.

Evviva evviva, altro che Micro Machines V3, da oggi tutti a giocare con Indipendence Day... non stiamo più nella pelle. Burp!

ASSAULT SUIT LEYNOS 2 per Saturn

Dalla Masna ecco uno sparatutto che non mancherà di entusiasmare gli amanti del genere alla vecchia maniera. Questo gioco, infatti, non offre nulla di particolarmente eclatante in fatto di spunti estetici (a parte delle zoomate neanche tanto rivoluzionarie); in compenso, però, possiede una giocabilità decisamente immediata e la possibilità di costruirsi il proprio mezzo d'attacco.

XEVIOUS 3D G+ per PSX

Nel nostro spazio dedicato ai vecchi nostalgici (a lavorare in miniera, bisognerebbe mandarli), ecco la riedizione di uno degli shoot'em up che maggiormente rivoluzionarono il concetto di sparatutto. Ovviamente sto parlando di... lo sapete benissimo, è inutile che facciate i finti tonti, l'ho appena scritto in cima al riquadro.

Questa volta, però, alla Namco hanno deciso di proporre qualcosa di diverso; oltre infatti a tutti gli episodi di Xevious usciti in questi anni nelle sale giochi, quei simpaticoni dei programmamucche (ops, tori... ah, ah, ah), hanno avuto la geniale idea di produrre un altro Xevious che fosse in grado di sfruttare le potenzialità di un trentadue bit. Quello che ne è saltato fuori è uno sparatutto poligonale, molto accattivante e con delle armi decisamente spettacolari. L'unica pecca è che è longevo come il raffreddore di una farfalla (al massimo dura un giorno). Comunque, l'idea finalmente di rivedere i vecchi "cult" non è affatto male; perché parliamoci chiaro, le console moderne sono indubbiamente migliori del Commodore 64, che ha sempre fatto abbastanza pena soprattutto per quanto riguardava la giocabilità, così dicasi per l'Amiga (una macchinaccia per bambini) e anche il PC, a dirla tutta, è solo uno scatolone che non riesce mai a reggere i ritmi del progresso... cicca cicca, sto scherzando, e ve la siete presa: che buffi!

ANDRETTI RACING per Saturn

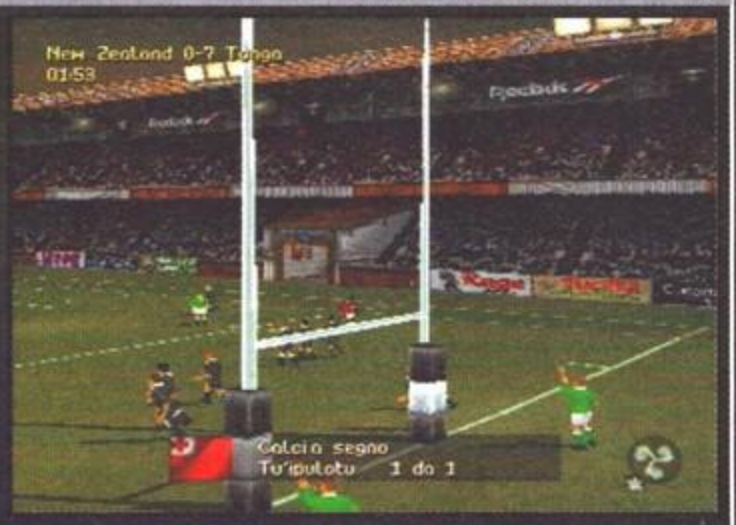
I giochi di corsa mi sono sempre piaciuti, sarà perché le immagini ti vengono contro così velocemente, o sarà perché prendere a sportellate le altre vetture mi esalta di brutto; resta il fatto che questo Andretti Racing è una mezza delusione... intendiamoci, nessuno si attendeva chissà cosa da questo gioco, ma provate a pensare cosa sarebbe successo se tutti si fossero aspettati un capolavoro (il concetto è un po' difficile, ma leggendolo due volte si comincia a capire qualcosa)(dopo che ho risistemato i modi verbali e la consecutio... NdMax).

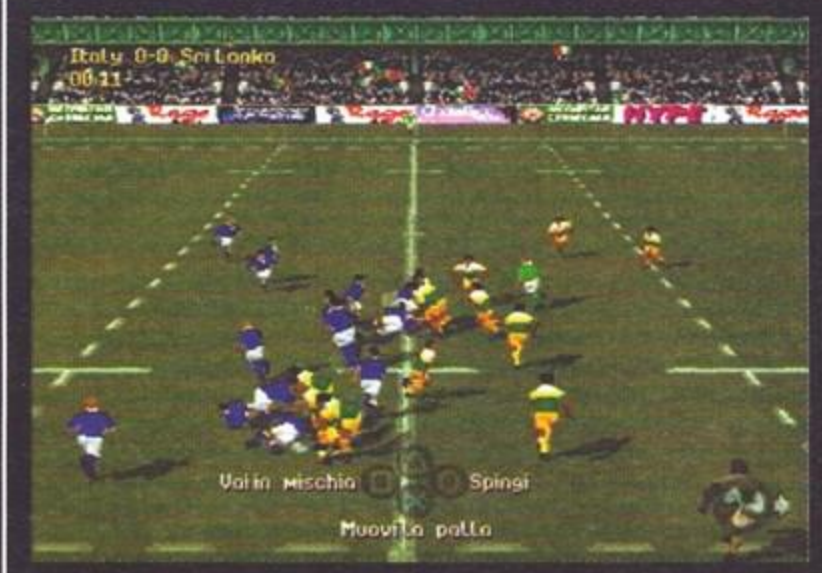
In sostanza, comunque, il titolo in questione potrebbe essere paragonato a Destruction Derby 2, solo che questo è più brutto e le macchine sono più resistenti.

JONAH LOMU RUGBY per PSX

Sono sempre stato un grande appassionato di Rugby; forse perché, avendolo praticato, e avendo di conseguenza preso un sacco di botte, me ne sono affezionato... un po' come mi sono affezionato ad Alex, anche se nel Rugby di botte ne ho prese sicuramente meno.

La citazione di questo prodotto della Codemasters su queste due pagine, mi è sembrata quantomeno obbligata sostanzialmente per due motivi: è il primo gioco su questo sport che fa la sua comparsa su PSX, e soprattutto sono stato pagato un sacco di soldi per menzionarlo. Il bello è che non è vero niente, ma pazienza, io comincio a dare l'idea, poi vedremo.





RIOT per PSX

Avete presente quel vecchissimo gioco per Commodore 64 chiamato Vendetta a opera della System 3? Sii? Ma siete veramente dei cultori, complimenti, peccato solo che in questo frangente ricordarsi di Vendetta non ci sia per niente utile. Vi sarà invece molto più utile rispolverare Speedball 2, uno dei giochi sportivi che maggiormente mi presero molti anni orsono; ebbene, questo Riot lo ricorda molto da vicino, a parte la visuale, infatti, la struttura di gioco si avvicina molto al capolavoro firmato Bitmap Brothers. Cavolo, allora si tratta di un giocone, di un capolavoro! Ma manco per la cicca, tecnicamente è carino (buoni i giochi di luce), ma per il resto è roba da rissa in discoteca: magari ti diverti anche, ma alla fine c'è troppa confusione e non sai più da chi andare a sbattere la testa.

PostalDream

Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Uno slalom tra le NOSTRE OFFERTE

Telefonate anche per i prodotti non visibili.

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit

cod. ESP09F L. 196.000

Espansione per Amiga 1200, versatile, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.
Per RAM DI ESPANSIONE 1Mb L. 75.000

Sintonizzatore TV

cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili

FOX Keyboard

AMIGA

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

SuperVGAMI

AMIGA 1200/4000

Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA

cod.SVG 01D L. 243.000

Espansione Esterna da 2MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb.
Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

cod. ESP04F • L. 311.000

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (e utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

PC e COMPATIBILI

Memory Card per AMIGA 600/1200

Espansioni PCMCIA

cod. ESP05F L. 126.000

cod. ESP06F L. 212.000

cod. ESP07F L. 392.000

Drive Esterno Amiga Passante

cod. DRI03G L. 132.500

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000
(DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

• ALIMENTATORE	L. 45.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.900
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

PER ORDINARE
PostalDream
SERIATE
24068 (Bergamo)
Via Correggio, 13
Tel. 035/32.17.06
Fax 035/32.17.09
Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30
Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione	L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

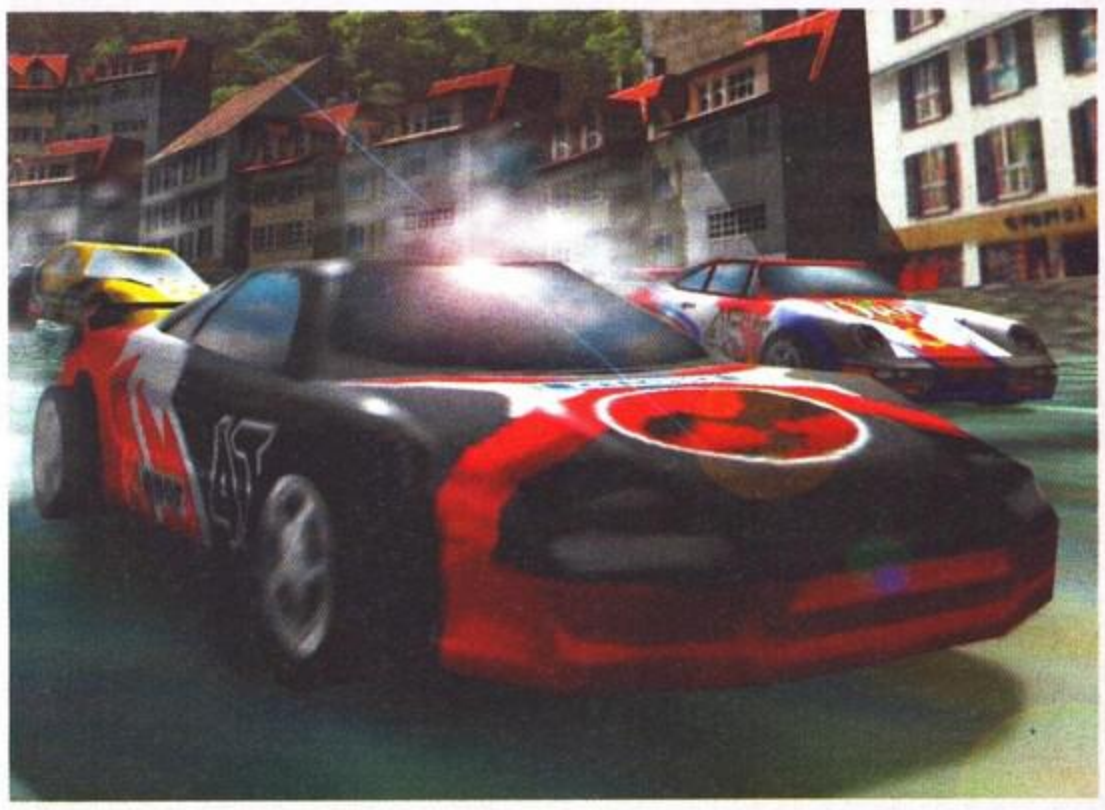
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI — TGM

DA OGGI SIAMO PRESENTI IN INTERNET

www.pdcell.it

ENTRA DA PROFESSIONISTA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Creatori di SCREAMER 2 (Virgin - PC CD-ROM)
Sviluppatori ufficiali SONY/SEGA/NINTENDO



Siamo la Milestone, la principale società di sviluppo videogiochi italiana e dopo i recenti successi internazionali raggiunti con Screamer 2, ci stiamo espandendo per realizzare nuovi entusiasmanti progetti per PC CD-ROM e le più potenti console disponibili sul mercato.

Chi cerchiamo:

GRAFICI E ANIMATORI 3D
Con provata esperienza nella realizzazione di modelli, ambientazioni e animazioni.
Requisiti indispensabili sono un'ottima conoscenza dei pacchetti grafici 3D (3D Studio, Softimage) e buone capacità di illustrazione con pacchetti 2D (Photoshop, Photostyler, Dpaint).

PROGRAMMATORI 3D
Con provata esperienza di programmazione in C/C++ e assembler 80x86.
Indispensabili buone conoscenze matematiche e delle problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

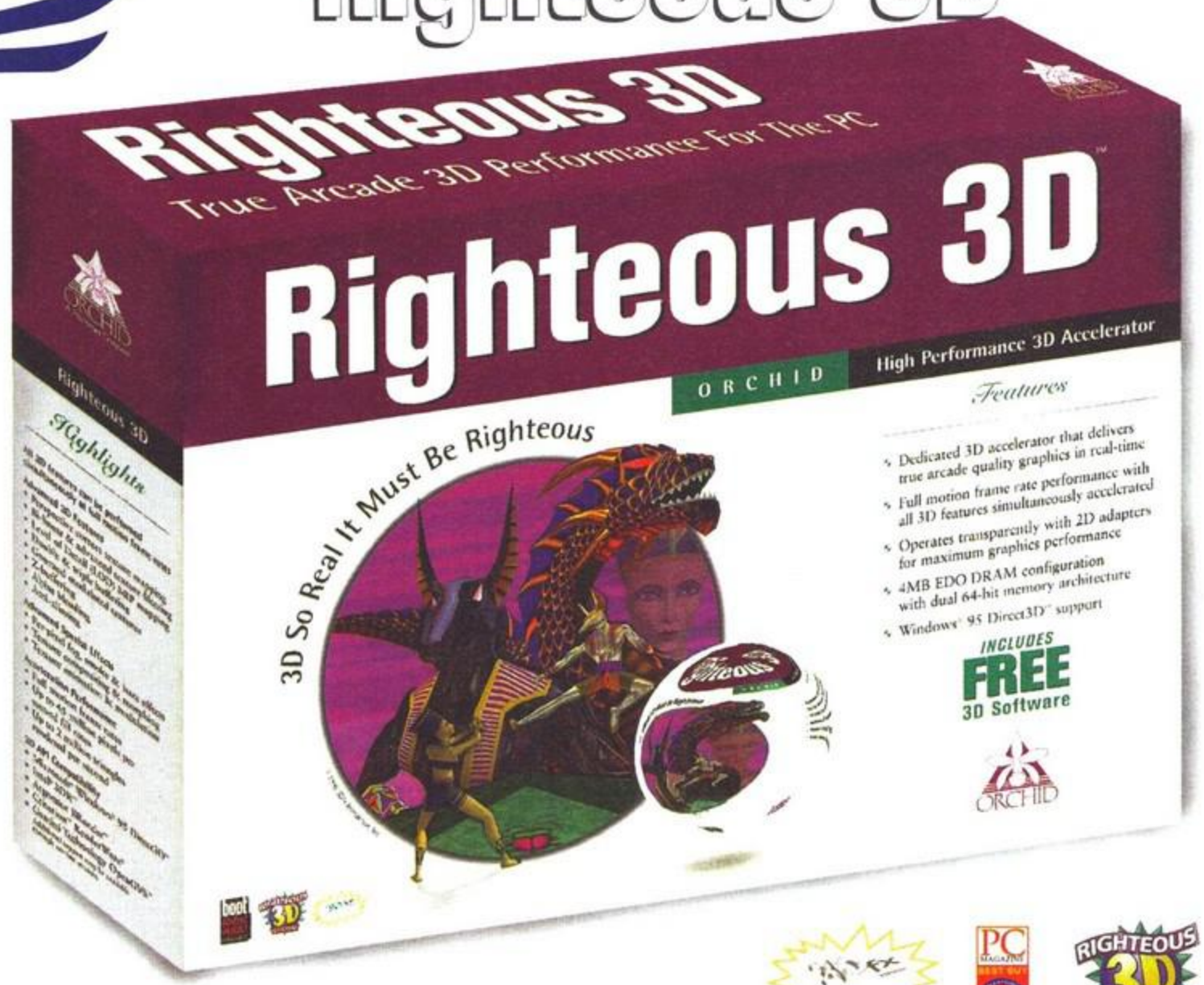
Cosa offriamo:

- Un ambiente professionale altamente creativo e stimolante, attrezzato con i più avanzati sistemi hardware e software.
- La possibilità di partecipare alla realizzazione di videogiochi altamente competitivi.
- Un ottimo trattamento economico.

Inviare CV e materiale dimostrativo a:
Milestone Srl - Via Cappellini 23 - 20124 MILANO
Tel. 02-67075666 - Fax 02-67075668
E-mail: mileston@micronet.it

Presentano

Righteous 3D



CARATTERISTICHE

- Acceleratore dedicato 3D che fornisce una grafica real-time tipicamente arcade
- Full motion frame con tutte le caratteristiche 3D abilitate simultaneamente
- Opera in modo trasparente con l'attuale SVGA 2D e 2D/3D per la massima velocità
- 4MB di memoria EDO 64-bit ad architettura duale

Software 3D incluso

Righteous 3D viene fornita con i driver Windows® 95 e Direct3D™, comprende inoltre il seguente stato dell'arte dei giochi 3D, specificatamente migliorati per utilizzare la **Righteous 3D**:

MechWarrior® 2 compreso NetMech della Activision®

Descent™ II: Destination Quartzon 3D della Interplay™

Actua Soccer: Semifinals™ dalla Gremlin™

Fatal Rancing™ della Gremlin™

Scorched Planet™ Trial Version della Criterion Studios®

Hellbender™ Trial Version della Microsoft®

Monster Truck Madness™ Trial Version della Microsoft®

Righteous 3D Demos e Pannelo di controllo Direct3D con correzione Gamma

La miglior scelta possibile per i tuoi giochi in 3D

(compatibile con i più famosi 3D game)

Grafica a tre Dimensioni con la tecnologia di Righteous 3D

Se sei un appassionato di simulatori o ti diverti a blastare i maledetti mutanti, concediti delle prestazioni 3D rivoluzionarie che ti garantiscano una vera qualità grafica arcade a full motion frame rate.

Tutto questo grazie alla **Righteous 3D** che implementa tutte le caratteristiche avanzate che siano mai state disegnate per gli acceleratori 3D. Basata sul Voodoo Graphics della 3Dfx Interactive, la **Righteous 3D** accelera tutte capacità 3D simultaneamente, senza sacrificare la qualità visiva o le performance. Mai più immagini pixellose o movimenti scattosi. Da adesso solo immagini nitide, chiare e realistiche che si muovono ad una velocità mai vista prima.

POD | **MECH WARRIOR 2** | **TOMB RAIDER**

Esempi di giochi senza **Righteous 3D**

Esempi di giochi con **Righteous 3D**

si cercano rivenditori
(si prega gli interessati di mettersi in contatto con noi tramite fax 0541/958285 oppure via e-mail:info@novacomp.it)

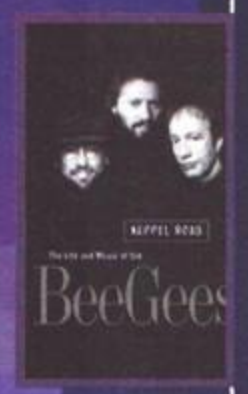
Tabella comparativa tratta da PC MAGAZINE (ediz. italiana) del febbraio 1997

NOVA COMPUTER s.r.l. - via Isotta, 27 - 47033 Cattolica (RN) - tel. 0541/963234 fax 0541/958285
Internet: www.novacomp.it www.adriatic.net E-mail: info@novacomp.it

THE Music machine

VIDEO NOVITA'

THE CARDIGANS – LIVE IN LONDON (Polygram)
I quattro studentelli svedesi tornano a proporsi al pubblico con una esibizione dal vivo registrata a Londra il 20 e il 21 novembre del 1996. Sinceramente non ho mai apprezzato i Cardigans, vuoi per la musica troppo scanzonata o per i virtuosismi della bionda Nina Persson (più passa il tempo più somiglia a quella dei No Doubt). Comunque, i Cardigans dal vivo riescono a calamitare l'attenzione sia perché suonano bene e perché l'impatto visivo con la vocalist è senz'altro positivo. Se non avete mai ascoltato brani come "Carnival", "Lovefool" e "Plain Parade", beh questa potrebbe anche essere una buona occasione...
MAO



BEE GEES - THE LIFE AND MUSIC OF THE BEE GEES (Polygram)
I Bee Gees resistono all'usura del tempo e, poiché l'apparizione al recente Festival di San Remo ne ha rinverdito i fasti, la Polygram ne ha approfittato per proporre in versione video a tutti i nostalgici i più grandi successi del terzetto. Oltre alle immortali interpretazioni di "Stying Alive", "Jive Talking", "Guilty", "Tragedy" e parecchio altro, potrete ripercorrere a ritroso la storia dei fratelli Gibb sin dalla loro infanzia fino all'ultimo loro singolo "Alone" : praticamente trent'anni di carriera compressi in 90 minuti di immagini.
Roberta Zampieri

NEGRITA – XXX I VIDEO (Polygram)
Ma come, non è già uscito il disco? Sì, è proprio così, ma questa videocassetta è la prima esperienza in VHS dei Negrita che si presentano con alcuni video vecchi come "Cambio", "Rumore", "Lontani dal Mondo". Alla fine della fiera, questi video servono solamente a introdurre i Negrita e a presentare il lavoro svolto per la realizzazione di "XXX", con altri video ("Pocahontas Me la Farei") e registrazioni dal vivo presso la casa coloniale di Arezzo fino ad arrivare a Londra dove si è svolto il mixaggio.
MAO

TGM IN DISCOTECA

NO ACCESS - HONDY (Dig It)
In un primo momento, la copertina di questo disco mi ha fatto pensare a qualcosa che avesse a che fare con le nuove tendenze asiatiche che stanno imperversando nei bassifondi delle metropoli europee. Non troppo convinto, ho fatto poggiare la puntina sul microsolco e, senza che me lo aspettassi, mi sono ritrovato ad ascoltare della sana musica progressive dal forte accento commerciale. L'intro d'atmosfera ci accompagna lentamente verso una melodia orecchiabile e coinvolgente dai tratti dream, affiancata da una voce suadente e rilassante che si miscela ottimamente alla musica. Insomma, possiamo parlare di un disco ben fatto, con tutte le caratteristiche che possono renderlo il successo del momento, anche se, personalmente parlando, ho ritenuto un po' troppo marcata l'accento commerciale. I miei più vivi complimenti a Margherita Salone per la splendida voce.

KANGIE SISTER - NOW OR NEVER (Dig It)
Cosa ci faranno mai insieme una bionda da spavento e una voce di colore? Semplice, un duo simpatico, ovvero le Kangie Sister, due ragazze con tanta voglia di fare, ma con, a mio parere, ancora molta strada da percorrere. Tutte le versioni (partendo da quella house per arrivare a quella radio) peccano di una semplicità e di una monotonia eccessiva, a tratti noiosa, causata principalmente dall'utilizzo di strumenti obsoleti e di loop strumentali che potevano avere successo nel 95, non certo adesso che il pubblico si è standardizzato verso quel genere dance che si definiva progressive. Queste due ragazze sono sorprendentemente brave a vantano due voci molto morbide, ma da sole non riescono a portare l'intera composizione ad alti livelli musicali, anche per il fatto che la melodia in sè è ingenua, ripetitiva, seppure sia caratterizzata, sporadicamente, da timbri underground. Peccato.

MOUNT RUSHMORE - YOU BETTER (Dig It)
Cosa dire di questo vinile? Che è commerciale e che l'unica versione che ho apprezzato pienamente è stata quella particolareggiata da sonorità anni 70. Tutto il resto galleggia in un mare di scarsa originalità, di discreto spessore musicale e di basso coinvolgimento, tutte caratteristiche dovute, anche in questo caso, dalla riesumazione di loop e strumenti che si utilizzavano quando ancora non leggevo TGM. Boh, non so proprio cos'altro dire.

E inoltre...
Ho il piacere di annunciarvi l'arrivo di qualcosa di veramente tosto: la Raveology ha pensato bene di mettere in commercio tre compilation piene zeppe di roba cattivissima, in cui prenderanno posto i brani più cattivi e più ballati nelle discoteche gabber. I tre si intitoleranno "Hardcore Warriors", compilation con gli 11 brani più ballati al Number One, "100% Hardcore Vol. 3", (dopo i primi due successi, Placid K ritorna in campo con 11 brani da lui scelti e mixati per tutti voi), e "Gabber Box", un CD con il meglio dell'hardocre di tutta Europa, partendo da The Detroyer per arrivare fino a Darrien Kelly. E non è finita qui, perché pensate che ogni singolo disco con relativa custodia e copertina, sarà venduto al pubblico alla modica cifra di 15.000 lire, ovvero 3 scudi, ovvero un decaemmezzo! Allora ragazzi, cosa aspettate a comprare TUTTI E TRE i CD? Vedrete, non ne rimarrete assolutamente delusi (anche se non vi piace l'hardcore!)
Max "Ciuciamain" Allegritti

JURASSIC BOX di Roberta Zampieri

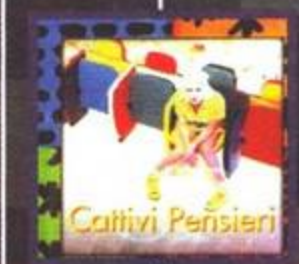
I CUGINI DI CAMPAGNA - LA NOSTRA VERA STORIA (RTI)
Incredibile ! Fabio Fazio, grazie alla sua trasmissione "Anima Mia", ha condotto felicemente (e inconsapevolmente) a termine un'impresa che definirei disperata : riportare in auge un gruppo come I Cugini di Campagna ! ! ! Lo so, lo so, voi neppure li conoscete ma io vi assicuro che nei miei ricordi di bambina brani come "No tu no", "Anima Mia" e "Cucciolo" sono incisi nella memoria a caratteri indelebili! Questi Bee Gees nostrani (mai sentito un falsetto più assordante !), forti del rinnovato successo, si ripropongono con un Greatest Hits che rimarrà nella storia della musica italiana per secoli e che voi dovete per forza avere. E a questo punto una domanda sorge spontanea : cos'altro dobbiamo aspettarci ?

I CAMALEONTI - APPLAUSI ED ALTRI SUCCESSI (RTI)
Ed ecco la risposta al precedente quesito : I Camaleonti ! Ebbene sì, in questo periodo di revival selvaggio ecco riaffacciarsi alle ribalte discografiche i mitici (dal punto di vista dei nostri genitori, naturalmente) Camaleonti. Anche in questo caso il "ripescaggio" e da imputarsi a un programma televisivo, "Il Gatto e la Volpe" (adesso sapete con chi prendervela...), e anche questo CD contiene i più grandi successi di un gruppo storico: mai sentito parlare di "Applausi", "L'ora dell'Amore", " "Io per Lei", e "L'Eternità" ? No ? Ma come avete fatto a sopravvivere fino ad ora ? Correte subito a porre rimedio a questa incolmabile lacuna musicale e fate felici mamma e papà : i Camaleonti vi aspettano !

SPAZIO ITALIA

ANDREA BOCELLI - ROMANZA (Sugar)

"Vivere nessuno mai ce l'ha insegnato, ma se tu ascoltassi l'uomo, se tu ascoltassi il mondo, ti accorgeresti che è bello vivere cercando il grande amore, vivere per capire all'improvviso che la tua vita non l'hai ancora vissuta ("Vivere").
La luce illuminerà il tuo cuore, nel profondo della tua anima nasceranno emozioni che non conoscevi ancora : un fiume in piena risalirà in te e un cielo in fiamme ricadrà in te : è l'amore. Hai mai perso la ragione per amore, hai mai corso senza fiato ("Per Amore") ?
Se il mondo intorno a te non ti assomiglia mai, rallenta la corsa che ti ha tolto il fiato e allontana la nostalgia che ti sorprende all'improvviso. Tu sarai la luna che non c'è e non immagini neanche quanto è grande questo cielo, quanto spazio c'è qui dentro te ("La Luna che non c'è").
Puoi partire con la musica a visitare luoghi mai veduti o vissuti. No, non è una donna, è una musa, la musica. È una musa che invita a sfiorarla con le dita. Sa essere dolce e sensuale e attraverso la sua voce si espande e produce amore ("Con te Partirò").
Non sono mie queste parole - non sono neanche parole - ma sono emozioni rubate dai brani di questo CD, record di vendite in Germania e album italiano attualmente più venduto in Europa. Ho cercato così di trasmettervi i bagliori che ho provato ascoltando la voce e la musica di un uomo che vede la luce della vita, che ci aiuta a guardare e non solo a vedere. Da ascoltare in ogni momento della giornata per evitare di sprecarne anche solo un attimo.
Eli



CATTIVI PENSIERI - LA SCATOLA (EMI)
Dopo due interessanti album e una fugace apparizione a Sanremo, i Cattivi Pensieri presentano la loro terza fatica discografica, "La Scatola". "Ogni cosa ha la sua scatola, questa è la mia", avverte Cinzia Farolfi, vocalist e deus-ex-machina del gruppo: in effetti, se già nei primi due album era chiara una certa tendenza introspettiva e "fotografica", qui i brani proposti hanno tutta l'aria di essere tratti direttamente dalle esperienze di vita della vecchia Cinzia, le quali peraltro possono risultare simili a quelle di molti di noi, innescando quella sensazione di già vissuto che rende l'esperienza d'ascolto qualcosa di molto personale. Lo stile è decisamente in linea con quello di "Un'incredibile Storia", anche se la melodia ha, in questo caso, una netta predominanza e mancano certe uscite sbarazzine sullo stile, ad esempio, della popolare "Miki". Dieci brani più uno, ovvero una versione arrangiata in stile anni '80 del primo brano del disco "Inconquistabile", testimonianza di una certa sensibilità musicale da parte del gruppo e, comunque, divertente esperimento. Per il resto, elucubrazioni sentimentali di vasto e vario tipo, ben più sentite ed intimistiche della più formale "Quello che Sento", presentata a Sanremo. Tutto sommato un CD piacevole, meno prorompente rispetto al suo immediato predecessore, ma comunque senza dubbio consigliabile.
Jacopo Prisco

7 VITE - 7 VITE (RTI)
Questo album fa parte della nuova iniziativa *Giovani X Giovani* delle RTI Music, che ha deciso di dare vita ad album di giovani artisti, pubblicati per la prima volta e realizzati con la cura dei big al prezzo speciale di L. 25.000 per il CD e L.15.000 per la musicassetta, allo scopo di offrire loro la possibilità di sfondare, di avvicinare i giovani acquirenti al mercato discografico e infine di combattere la pirateria ! I cinque Settevite nascono nel non lontano 1993 e si chiamano così dall'abitudine di Max (che ora ha lasciato il gruppo) di chiamare "gatto" ogni suo amico. Nel 1994 fanno il grande salto e abbandonano l'idea di suonare soltanto cover per cominciare a comporre brani. La loro caratteristica principale è l'originale fusione tra la musica aspra del gruppo con la voce melodiosa di Lella (che tanto ricorda quella di Dolores O'Riordan dei Cranberries). Da ascoltare "Un buon giorno per morire".
Cristiana

SPAZIO LIVE

Dream Theater - Milano, Palalido 12/4/97
Sono tornati, quasi in sordina, annunciati solo da qualche cartellone pubblicitario qua e l', senza neppure un nuovo disco da promuovere, ma i biglietti di questo concerto sono andati esauriti quasi a tempo di record, testimonianza della devozione con cui i fan italiani seguono questo grande gruppo. Il concerto, preceduto dall'esibizione dei validi "Enchant", è iniziato poco dopo il tramonto, in una magica atmosfera con l'arpeggio iniziale di "The Crimson Sunrise", da "Change Of Season", su cui è stata concepita tutta l'esibizione: questa Opera infatti è stata eseguita, una parte alla volta, all'inizio, a met' e alla fine dello spettacolo. I Dream hanno suonato alcune canzoni che faranno parte del loro prossimo album, accolte in modo positivo dal pubblico che, per', ascoltandole per la prima volta, non le ha potute apprezzare appieno. I cinque virtuosi hanno eseguito comunque brani appartenenti a tutti i loro tre album precedenti, da "When Dream And Day Unite" ad "Awake", prodigandosi in medley fantasiosi; ad esempio "Learning To Live", con l'aggiunta di temi e parti provenienti da altri pezzi, durata più di venti minuti; e rivisitazioni con nuovi arrangiamenti, come per "Caught In A Web". Il pubblico ha naturalmente apprezzato maggiormente le esecuzioni dei loro pezzi più classici, quelli dell'album-capolavoro "Images And Words": "Pull Me Under" sopra tutti. La parte centrale del concerto è stata caratterizzata da una "Ytsé Jam" al cubo, una vera e propria esibizione dei quattro strumentisti che hanno permesso a James LaBrie, comunque notevolmente "in forma", di riposare le corde vocali. La parte ufficiale del concerto si è chiusa con l'epica drammaticit' di "The Crimson Sunset" ma il pubblico infuocato ha fatto s' che i cinque eseguissero come bis la stupenda "Metropolis". Un concerto da vedere e da sentire, dunque, anche è stato organizzato forse in modo un po' approssimativo: il Palalido non è certo noto per la sua acustica perfetta e, inoltre, la "ressa" presente (non solo) nelle prime file davanti al palco è stata certamente eccessiva, forse più adatta ad uno spettacolo thrash-death che ad un'esibizione di un complesso progressive. Dream Theater infine sempre grandissimi, anche se leggermente sottotono rispetto ai due precedenti tour a cui abbiamo assistito ("Images And Words" e "Awake"), ma che hanno gi' promesso di tornare in pompa magna quando avranno finito di produrre il loro nuovo album.
Alex G. Raccuglia, XAM & The Funny Brotherhood

LE RECENSIONI

DEPECHE MODE - ULTRA (EMI)

Ancora una volta David Gahan, Martin Lee Gore ed Anrew Fletcher hanno trasformato la musica in poesia . "Ultra" infatti è un disco davvero particolare, forse il più sperimentale del gruppo di Basildon, pieno di quelle atmosfere che chiunque ascolti i Depeche ha così ben imparato ad apprezzare, e questo grazie anche agli arrangiamenti ottimamente studiati da Daniel Miller e Tim Simenon che hanno attinto dai vari stili attraverso i quali i Depeche sono passati in diciassette anni di carriera per regalarci un album che, come lo stesso Fletcher ha dichiarato, rispecchia fortemente l'anima del gruppo . I brani sono tendenzialmente lenti e non superano mai i 110 BPM ma questo non è certo un male visto che canzoni come "Home" e "Sister of Night" sono quanto di più emozionante i Depeche abbiano mai composto, con Martin e Dave splendidamente in sintonia con i brani .Non mancano neanche pezzi strumentali come "Uselink" e "Jazz Thieves" che fungono da ponte tra un brano e l'altro in perfetto stile "Violator", uno degli album secondo me più belli del gruppo inglese. Vi sono inoltre i singoli "It's No Good" e "Barrel of a Gun" il cui B-Side strumentale "Painkiller" è presente ma nascosto dopo l'undicesima ed ultima traccia del CD "Insight", brano che insieme a "The Bottom Line" rievoca le atmosfere misteriose e raccolte di "Songs of Faith and Devotion" con una strana ma per questo efficace fusione tra vecchi sinth analogici e moderne tastiere digitali. "Ultra" risulta un gran lavoro, ottimo sotto tutti i punti di vista; musica, testi e voce si fondono per dar vita ad un album consigliato a tutti gli appassionati del genere ma anche a coloro che si vorranno avvicinare ad esso tramite questo bellissimo disco .Imperdibile !

Nicola Rosa

QUEENSRYCHE - HEAR IN THE NOW FRONTIER (EMI)

Senza particolare impegno musicale e con una buona dose di relax, i Queensryche realizzano il loro settimo album caratterizzato dall'ennesimo cambio di stile musicale. Quattordici brani, quindici nella versione per il mercato giapponese, molto influenzati, un po' da Hendrix, un po' da Bowie, un po' dai Beatles e un po' dal nuovo rock, sporco e graffiante senza particolari coloriture estetiche. Un po' sottotono rispetto ai suoi standard il cantato di "Geoff Tate", considerato detentore della migliore voce rock, molto più in crescita invece la chitarra di Chris DeGarmo, che spazia per numerosi stili con buona disinvoltura. Curiosa la scelta della produzione, in parte di Peter Collins, dallo stile estremamente pulito, e in parte dal meno noto produttore degli Alice in Chains, dallo stile decisamente più grezzo. Aggressivi e più "impegnati" del solito i testi, spesso difficili, a volte immediati, raramente scontati. Un album, in definitiva, più per il grande pubblico che per i fan, anche se non si tratta di un lavoro commerciale. Qualche buono spunto e lampo di genio per un disco che vede i Queensryche in veste sempre meno progressive.

Andrea Orchesi

ZIGGY MARLEY AND THE MELODY MAKERS - THE BEST OF (1988-1993)

Il compianto Bob Marley ci ha lasciato tanti memorabili dischi e un figliolo che, con successo e da parecchi anni, cerca di seguire le orme paterne. L'impronta di Ziggy è più moderna e danzereccia rispetto alla musica che rese famoso il mitico genitore, ma i tempi sono cambiati e forse oggi il reggae risulta più abbordabile in questa rinnovata veste. Fatto sta che per Marley Jr. è già tempo di Greatest Hit e tra questi 17 brani voi riconoscerete e riascolterete "Look Who's Dancin '", "New Love", "Tomorrow People" e "Tumblin Down". Ritmi solari pervadono dunque ogni traccia di questo CD da ascoltare pensando già alla prossima estate !

Roberta Zampieri

ETERNAL – BEFORE THE RAIN (EMI)

Finalmente arriva, dopo "Always & Forever" e "Power of a Woman", "Before the Rain", terzo album di questo eccezionale gruppo femminile britannico, composto dalle due sorelle Easther e Vernie Bennett e da Kelle Bryan. Le loro canzoni, pur appartenendo a un determinato genere di musica, che spazia dal R&B al soul, non sono facilmente o palesemente classificabili, e questo depone esclusivamente in loro favore: avremo così pezzi decisamente orecchiabili (come "I Wanna Be The Only One", cantato assieme a Bebe Winans) affiancati ad altri che esprimono forti sentimenti sia nel testo che nella musicalità, come "Don't You Love Me", oppure lente ballate romantiche, come "What Do You Mean When You Say". Tutto ciò è validamente supportato da capacità vocali non indifferenti, che non fanno che esaltare le melodie (la maggior parte delle quali è stata realizzata dalle stesse Eternal). Un ottimo esempio di come un gruppo possa prosperare non solo, una volta tanto e specialmente di questi tempi, solo sull'aspetto esteriore (pur essendo questo, almeno a mio modesto parere, piuttosto valido)...

Alex Rossetto

COLLECTIVE SOUL – DISCIPLINED BREAKDOWN (Atlantic)

Un bel rock solare, armonico e pregnante quello dei Collective Soul e anche tipicamente americano a volerla dire tutta. Molto ritmato, pochi virtuosismi, una linearità sconcertante, ma forse è proprio per questo che questo "Disciplined Breakdown" mi è piaciuto al primo ascolto: pensate a un incrocio fra Aerosmith e Soul Asylum e avrete ottenuto il sound dei Collective Soul. E forse per questo potrebbero lasciare insensibili il resto degli ascoltatori: consigliato se vi piacciono dischi con pochi sussulti...

MAO

LOVE MACHINE - THE NITE (Rima Records)

Ve lo avevo promesso qualche numero fa e finalmente ora posso mantenere l'impegno preso: eccomi dunque pronta a recensire il nuovo lavoro dei Love Machine, un album che mi è piaciuto davvero parecchio. L'impostazione pesantemente rock del gruppo viene ben rappresentata dal brano che apre il CD, la cattivissima "Running Faster", un pezzo molto veloce e potente, seguito alla grande da "Angels in Town", il mio preferito, "inno" ufficiale degli Hells Angels già proposto e recensito come singolo. "Under Your Skin" nasconde dietro a un ritornello facile e orecchiabile (per quanto possa esserlo in questo contesto...), un testo molto drammatico che parla di droga. L'immancabile ballad, "Lost Inside My Heaven", ci riporta, per poco, ad una dimensione meno "frenetica" ; "We are the Fire" e "Rainbow in the Rain" continuano a "martellare" mentre a concludere inaspettatamente in dolcezza ci pensa la struggente "Let Me Go". Questa band è forse poco conosciuta in Italia ma vanta dei trascorsi piuttosto importanti avendo suonato come supporter dei Saxon nel '94 e dei Gotthard nel '96. Certamente i Love Machine non resteranno nella storia della musica come rinnovatori del panorama hard, ma è altrettanto vero che il loro sound trascinante ed energico non può lasciare indifferenti gli amanti del genere. Da segnalare poi la bellissima voce di Ronnie Alberti, capace di virtuosismi eccezionali soprattutto dal vivo (e io ve lo posso confermare avendo assistito ad un paio di loro concerti !).

Roberta Zampieri

RAY-J – EVERYTHING YOU WANT (CGD)

Il fenomeno Ray-J ha colpito sia il grande schermo che il mondo musicale con un deciso impatto, per la maggior parte causato dal fatto che il protagonista altri non è che un ragazzo appena quindicenne. Le sue apparizioni televisive cominciano già all'età di otto anni mentre il talento musicale fa parte dell'eredità familiare, (anche la sorella maggiore, Brandy, di soli 23 mesi più vecchia, ha intrapreso questa carriera). Passando all'album, bisogna segnalare che, secondo il giovane interprete, il funky è sulla via del ritorno per cui ha cercato di dare una certa impronta alla sua intera produzione, influenzata da interessi musicali eterogenei, ma nell'espressione comunque indirizzata verso il R&B con alcune influenze hip hop. Percussioni sincopate, musicalità funkeggianti e una voce non indifferente (anche se non eccezionale) favoriscono questo piccolo cantante, fornendogli le componenti per un album piacevole da ascoltare, anche se a mio avviso manca un po' di maturità musicale (il che non influenza in maniera negativa il risultato finale), cosa che il giovanissimo Ray-J ha il tempo e la sicura possibilità di acquisire con l'esperienza. Buon primo lavoro in ogni caso.

Alex Rossetto

PENNYWISE – FULL CIRCLE (Epitaph)

Esistono due tipi di hardcore: quello che quattro pirla ballano in discoteca e quello che altri quattro pirla ballano negli stadi. La differenza sostanziale sta nel fatto che il primo è totalmente asettico, non suonato e non sudato, mentre il secondo è il frutto della rabbia di quattro ottimi strumentisti che rispondono al nome di Pennywise, oramai sulla cresta dell'onda da una decina di anni. Dopo l'ottimo "About Time", i nostri suonano la carica con "Full Circle", un disco interamente dedicato allo scomparso bassista Jason Matthew Thirsk, morto all'età di trentuno anni. "Full Circle" è una cavalcata imperiosa, adrenalinica e quel che conta di più sincera. Dieci anni dedicati a questa musica, ad essere un punto di riferimento generazionale con lo stesso entusiasmo dei tempi passati: anche senza Jason, nella cui parte finale della quattordicesima canzone viene dedicato un pezzo di solo pianoforte tanto fuori luogo quanto emozionante.

MAO

RITMI LATINI di Cristiana

AA . VV. - CICLONE NON STOP DANCE (Dig It)

CHOCOLATE - CACHETE CON CACHETE (Dig It)

2 THE NIGHT (FAST CARS/4 FRANK) - CLUB FLAMENCO (Dig It)

Sulla scia del successo del divertentissimo film "Il Ciclone", il Flamenco sta vivendo un momento di grande popolarità. Permettetemi di puntualizzare che, né quello ballato nel film, né quello suonato e cantato nei brani dei 3 album di cui sopra è Flamenco (che peraltro richiede anni di duro studio e grande perseveranza), ma un surrogato ad uso e consumo di chi ama i balletti da spiaggia, in stile "Macarena" e "Meneaito", contenuti appunto in "*Ciclone Non Stop Dance*". Se non andate troppo per il sottile, dunque, il divertimento per la prossima estate è assicurato. Basta affrettarsi ad imparare a praticare il nuovissimo "Cachete, pechito y ombligo", ad opera di tale Chocolate, che prescrive innanzitutto il reperimento di cosiddetta "bella gnocca" con cui procedere, come da foto, a un piacevolissimo accostamento ritmico, nell'ordine, di guancia, petto e ombelico. Correte dunque ai ripari, prima che inizi la stagione, e assicuratevi "la materia prima" per godervi questa nuova e intrigante danza. Buona fortuna!

SHANK - SHANK (Sony)

Dimenticate ora i ritmi latini, perchè benchè nativi brasiliani, i quattro Shank fanno musica pop per teenager, scatenata e simpatica, con affermazioni del tipo "voglio assaggiarti cotta al vapore" o il ben noto "Mr. Lover Lover", contenute nella canzone "*Garota Nacional*" (che in questo album è presente anche nella versione spagnola "*Chica Nacional*") e che è stato nel 1996 il video più richiesto dagli spettatori di MTV. L'altra loro canzone di successo è "*E' uma partida de Futebol*" (traduzione per i non parlanti portoghese: "è una partita di calcio", che anche in Brasile, si sa, è sport nazionale). Durante l'anno in corso gli Shank saranno in tour per il mondo...chissà se faranno capolino da queste parti!

I CONCERTI

LITFIBA
10-11/5 Firenze - Palasport
12/5 Milano - Forum
14/5 Bari - Palasport
16/5 Acireale - Palasport
17/5 Marsala - Palasport
20/5 Napoli - Palasport
21/5 Perugia - Palasport
22/5 Chieti - Palasport
24/5 Pesaro - Palasport
25/5 Parma - Palasport
26/5 Treviso - Palasport
27/5 Bologna - Palasport
29/5 Genova - Palasport
30/5 Torino - Palsport
Per informazioni :
Trident Agency (Tel. 02/760851)

AEROSMITH
25/5 Milano - Forum

JOE SATRIANI, STEVE VAI, ADRIAN LEGG
27/5 Milano - Forum

TIMORIA
24/5 Quiliano (SV) - Palazzetto
29/5 Treviglio (BG) - Palazzetto
30/5 Cortemaggiore (PC) - Fillmore
Per informazioni :
Barley Arts (Tel. 02/76009400)

BRYAN ADAMS
9/5 Milano - Forum
10/5 Bolzano - Palasport
12/5 Roma - Palaeur
13/5 Modena - Palasport

NICK CAVE & THE BAD SEEDS
10/5 Bologna - Palacongressi
11/5 Milano - Palavobis

BLUR
13/5 Napoli - Teatro Tenda
14/5 Cesena - Carisport
15/5 Milano - Palavobis

LORENZO TOUR 1997
10/5 Pesaro - BPA Palas
12/5 Genova - Palasport
13/5 Milano - Forum
16/5 Torino - Palastampa
17/5 Montichiari (BS) - Palageorge
19/5 Verona - Palasport
20/5 Bolzano - Palaonda
22/5 Modena - Palasport
23/5 Parma - Palasport
24/5 Treviso - Palaverde
27/5 Varese - Palasport

PINO DANIELE
12/5 Caserta - Palamaggiò
15/5 Reggio Calabria - Palasport
17/5 Acireale (CT) - Palasport
20/5 Bari - Palaflorio
23/5 Ancona - Palarossini
25/5 Roma - Palaeur
29/5 Firenze - Palasport
31/5 Montichiari (BS) - Palageorge
2/6 Verona - Palasport
3/6 Treviso - Palaverde
6/6 Milano - Forum
9/6 Torino - Palastampa
11/6 Casalecchio (BO) - Palasport
12/6 Pesaro - BPA Palas
14/6 Cava dei Tirreni (SA) - Stadio Lamberti

THE WALL FLOWERS
17/5 Nonantola (MO) -Vox Club
18/5 Milano - Magazzini Generali

MARILYN MANSON
4/6 Milano - Palalido

COUNTING CROWS
7/6 Nonantola (MO) - Vox Club
8/6 Milano - Rolling Stone
Per informazioni : Milano Concerti (Tel. 02/48702726 oppure HTTP ://WWW.ROCKOL.IT/MICONC/)

MISFITS
12/5 Milano - Rainbow

GODS OF METAL '97 con :
MANOWAR, ANGRA, MOONSPELL, RAGE, GRAVE DIGGER, TIME MACHINE
7/6 Milano - Palavobis
Per informazioni :
Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

SUPERTRAMP
29/5 Bolzano - Palasport
31/5 Pescara - T .B.A.
2/6 Milano - Forum
Per informazioni :
Commusications (Tel. 02/76009071)

BIAGIO ANTONACCI
10/5 Treviglio (BG) - Palasport
15/5 Cernobbio (CO) - Pad. Centrale Villa Erba
16/5 Voghera (PV) - Piazza
20/5 Bologna - Paladozza
21/5 Biella - Palasport
31/5 Barletta - Porto
Per informazioni : Prima Pagina (Tel. 02/70101172)

MATIA BAZAR
9/5 San Fior (TV) - Sonny Boy

SOON
10/5 San Fior (TV) - Sonny Boy

LE ORME
13/5 La Spezia - Teatro

BRAND X
7/6 San Fior (TV) - Sonny Boy
Per informazioni : Tel . 0438/768182

FRANCESCO GUCCINI
16/5 Biella - Palasport
24/5 Bellinzona - Palasport
30/5 Montespertoli (FI) - Campo Sportivo
Per informazioni :
Consularte (Tel. 051/346008)

QUARTIERE LATINO
19/5 Milano - Milano Suona, Parco Aquatica
6/6 Rimini - Max Generation, Velvet Estate
Per informazioni :
On the Road (Tel. 06/3722754)

STADIO
18/5 Antrodoco (RI) - Piazza
19/5 Lariano (RM) - Piazza
20/5 Seveso (MI) - Parco delle Querce
8/6 Colle Prenestini (RM) - Piazza
Per informazioni :
Colorsound (Tel. 02/58310531)

ROBERTO VECCHIONI
19/5 Torino - Teatro Colosseo
20/5 Parma - Teatro Regio
22/5 Firenze - Teatro Verdi
27/5 Milano - Teatro Smeraldo
3/6 Roma - Teatro Olimpico
Per informazioni :
Sonora (Tel. 02/33105454)

E inoltre...

NICCOLO' FABI
10/5 Cortemaggiore (PC) - Fillmore
16/5 Roma - Horus Club
22/5 Codevilla (PV) - Thunder Road
30/5 Genova - Teatro Albatro

Roberta Zampieri

TGM Movie

Avete fatto i bravi bambini e siete corsi al cinema a vedere i primi due film di Guerre Stellari? Bravi, perché adesso è la volta del capitolo finale: Il Ritorno dello Jedi. E non vi conviene perderlo...

TEX

Il Santo

Ricordate, un gozzilione di anni fa, la serie televisiva del Santo? Interpretato da un perfetto Roger Moore, il Santo si batteva per sconfiggere criminali e corrotti, per riportare la giustizia – se mai c'è stata – nel mondo. Personalmente posseggo ottimi ricordi di quel telefilm, anche se nel corso degli anni i dettagli sono andati sfumando e i particolari si sono persi, ma è comunque piacevole vedere tutto riaffiorare con questa nuova avventura cinematografica.
Naturalmente Roger Moore non ha più l'età, né il fisico, per potere vestire i panni del Santo – a meno che non si fosse deciso di narrarne le avventure senili – quindi il passaggio di consegne è stato inevitabile quanto doloroso. E chi sarà il nuovo Santo? Val Kilmer, che ha smesso i panni del Cavaliere Oscuro (Batman) per divenire un eroe ancora più buono.
Diversa, oltre al protagonista, è anche la storia. Quella che ci viene narrata dal regista Philip Noyce (Giochi di Potere, Sotto il Segno del Pericolo, Sliver e Dead Man, tutti film di ottimo livello) è, infatti, la prima avventura del Santo, l'origine di questo personaggio, la sua genesi. O forse sarebbe più corretto dire la sua trasformazione. Già, perché a quanto pare, il Santo non è sempre stato santo. Vi era un tempo, infatti, in cui la sua angelica faccia e le sue eccezionali abilità erano al servizio di ideali ben diversi dalla giustizia.
La storia si apre con un abile ladro gentiluomo intento a mettere a frutto le proprie capacità. Si tratta, ovviamente, del futuro Santo, per il momento inafferrabile criminale, intento a fare sparire e riapparire (nelle proprie tasche) i più preziosi e irraggiungibili gioielli. Tutto questo, almeno, fino al suo incontro con la bella Emma Russell (Elisabeth Shue), giovane scienziata russa in pericolo di vita. Il problema di Emma è molto semplice, e comune a diverse bellezze del grande schermo: ha visto qualcosa che non avrebbe dovuto vedere. Per l'esattezza, ha scoperto i piani del ricco Ivan Tretiak, intento a fondare un nuovo impero russo, per poi diventarne Zar.
A questo punto, la trasformazione ha inizio. Trovandosi di fronte a una simile questione – e alle grazie di Emma – Simon Templar (questo il nome del Santo, per coloro che non dovessero ricordarlo) sentirà emergere dal proprio animo il proprio desiderio di giustizia.
La scelta di un soggetto di questo genere è stata dettata dall'esigenza, da parte di Noyce, di trovare una storia che fosse, al tempo stesso, originale e adatta anche a coloro che non hanno mai visto la serie televisiva. Inoltre, il passato di Templar era sempre rimasto ignoto agli spettatori, che ora hanno l'occasione di scoprire cosa ha portato alla nascita di questo eroe della giustizia.
Un film che ricorda per molti versi 007, ma senza l'ironia delle avventure di James Bond (che comunque si è completamente persa nel corso degli anni). Una divertente avventura.

L'Ultimo Appello

Ancora un film americano sulla pena di morte, un problema che fa discutere sempre di più l'opinione pubblica degli Stati Uniti. Questa volta i protagonisti dell'avventura sono il giovane avvocato Adam Hall, interpretato da Chris O'Donnell (acclamato per il ruolo in Scent of a Woman, divenuto giovane eroe con I Tre Moschettieri e Batman 3), e suo nonno, il razzista Sam Cayhall (il bi-Oscar Gene Hackman), accusato della morte di due bambini e condannato a morte.
La storia, che unisce azione e thriller all'aspetto più drammatico della vicenda (la pena di morte, appunto), racconta le peripezie attraverso le quali deve passare il giovane Hall per cercare di ottenere la grazia per il proprio nonno, ormai prossimo all'esecuzione. L'unico modo per riuscirci, ovviamente, è quello di ripercorrere i fatti, cercando di scoprire le reali responsabilità dell'accaduto.
Al di là dell'aspetto avventuroso e investigativo della vicenda, come già detto il film contiene un forte messaggio, che comunque in Italia potrà essere percepito solo in parte, non essendo presente il problema della condanna a morte. Al di là di questo, resta un buon film, dai forti sentimenti e con il giusto grado di tensione.

Un Uomo in Prestito

Esistono, innegabilmente, alcune formule vincenti – o comunque ben collaudate – del cinema, che spesso vengono riproposte con qualche tocco di originalità e una diversa interpretazione. La formula di base, comunque, non cambia, e l'abilità sta tutta nel riuscire a tirarci fuori qualcosa di buono, che non sappia di già visto.
Nel nostro caso, in particolare, la formula è quella del triangolo amoroso, ovvero del film costruito su equivoci e bugie da parte di tre persone, che culminano in una serie di catastrofiche – quanto esilaranti – incomprensioni. Protagonisti ne sono una giovane e intelligente veterinaria, Abby Barnes (Janeane Garofalo), convinta di essere brutta e insoddisfatta di se stessa (pur avendo un proprio programma radiofonico di grande successo), una bella, alta e bionda modella, Noelle Slusarsky (Uma Thruman), che malgrado il proprio aspetto non ha mai ottenuto grandi risultati, né in carriera, né in amore, e Brian (Ben Chaplin), l'elemento scatenante della vicenda, innamoratosi via radio di Abby.
Il problema è che Abby teme di essere brutta, così prima mente sul proprio aspetto ("sono alta e bionda", dice pensando a Noelle), poi – quando Brian insiste per incontrarla – manda avanti l'amica. Naturalmente inizia così un'escalation di colpi di scena, malintesi e bugie male organizzate, destinate alla catastrofe comica.
Allegra e frizzante, questa commedia ripropone con colore e fantasia uno dei caposaldi dell'umorismo.

Uno Sbirro Tuttofare

La parte dello sbirro è stata, senza alcun dubbio, quella a cui Eddie Murphy deve la propria grande celebrità, e non è un caso che, dopo un periodo di assenza e alcuni film dal successo non esaltante (anche se Vampiro a Brooklin è davvero divertente), il simpatico attore sia tornato a indossare un uniforme, almeno in senso figurato dato che nel film è sempre in borghese.
Malgrado il titolo possa trarre in inganno, Uno Sbirro Tuttofare non è prevalentemente una commedia. Indubbiamente fa ridere, e questo è inevitabile non appena Eddie Murphy inizia a parlare, ma a dominare è un'azione forte e carica di drammaticità. La vicenda è quella di un poliziotto, Scott Roper (Murphy), esperto in rapimenti e trattative per la liberazione degli ostaggi, al cui fianco si trova l'agente Kevin McCall (Michael Rapaport), anch'esso teoricamente esperto in contrattazione, ma proveniente dal reparto dei tiratori scelti (ti diamo tutto quello che vuoi, basta che ti sposti un attimo davanti alla finestra...). E quando i due si trovano a fronteggiare il più pericoloso e difficile incarico delle rispettive carriere, gli attriti non possono certo mancare.
Non aspettatevi dunque Un Poliziotto a Beverly Hills IV; in questo film Murphy entra nei panni del poliziotto eroe, trasformandosi in un Bruce Willis più sorridente e meno massiccio, ma altrettanto tosto. Lo stesso attore, alla fine del film, si è dichiarato stremato e distrutto dalla parte, più che in qualsiasi suo altro film, e si è detto stupito di come Willis, Stallone & C. riescano a sopravvivere alle loro carriere (ma dico, li hai visti quanto sono grossi?).
Niente di particolarmente originale, certo, ma tutto ben fatto e bilanciato. Un buon film di azione, con violenza, umorismo, tensione e tutto quello che serve.

Music Graffiti

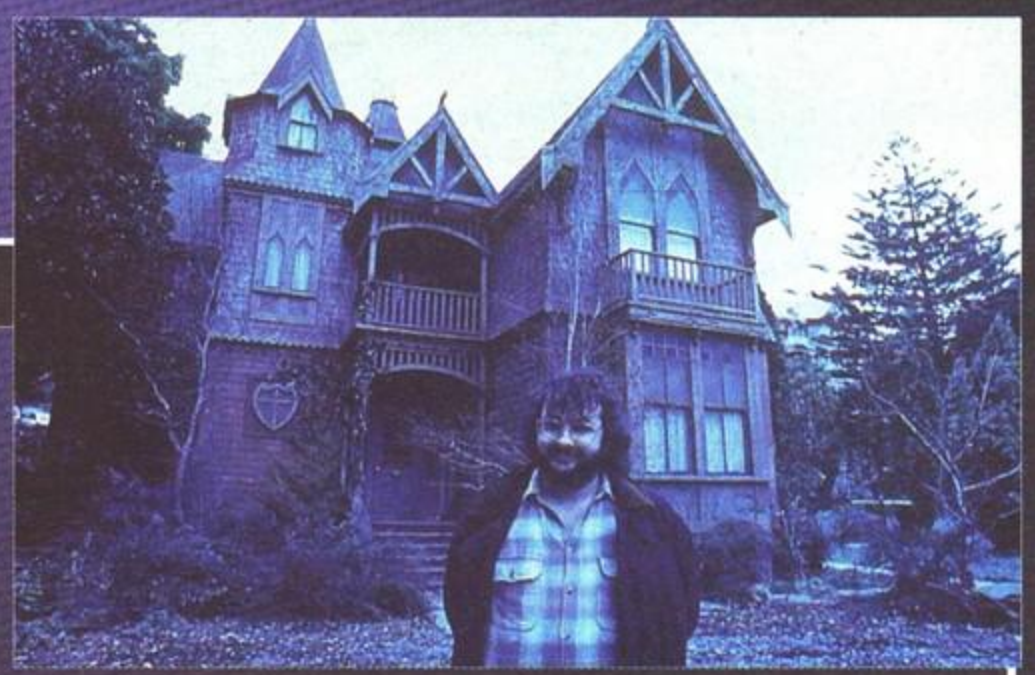
Due Oscar e un successo apparentemente inarrestabile non sono bastati a stancare Tom Hanks. Ancora fresco dei propri ultimi successi, il più amato giovane attore del momento ha infine deciso di compiere il grande passo, e di passare dall'altra parte della macchina da presa, con un film, tra l'altro, abbastanza particolare. Music Graffiti, questo il titolo, racconta la storia di quattro amici che, nell'atmosfera degli anni '60, raggiungono la celebrità con la propria musica, dopo anni di prove nelle cantine e serate nei peggiori locali. In particolare, Guy Patterson si unisce al gruppo quando a questi viene a mancare il batterista, e dal momento del suo arrivo l'ascesa al successo è fulminea.
Una commedia di atmosfera, prevalentemente, e di buona musica anni '60 (per chi ama il genere), lontana mille miglia dai toni seri e drammatici di Forrest Gump. E lo stesso regista, Hanks, ammette di avere voluto vivere questa esperienza proprio per scaricarsi di tutte le contrastanti emozioni raccolte con il successo di Forrest Gump.

Una precisazione per tutti i fan di Tom Hanks: nel film si limita a stare dietro la macchina da presa, quindi non lanciatevi al cinema sperando di vedere un film interpretato da lui. Lanciatevi al cinema per vedere un film diretto da lui.

Sospesi nel Tempo

Ma come... non ne abbiamo già parlato? Certo, a Sospesi nel Tempo abbiamo dedicato un discreto spazio qualche mese fa, ma purtroppo la sua uscita è stata rinviata, e così eccoci di nuovo qui. Il film, lo ricordiamo, è dell'eccezionale Peter Jackson, regista neozelandese poco conosciuto in Italia, ma che ha già dato diverse prove della propria genialità cinematografica. Interprete è un sempre bravo Michael J. Fox, lontano anni luce dai primi ruoli di ragazzo-yuppie, alle prese queste volte con il mondo del paranormale e con una serie di terrificanti omicidi.
Un film molto particolare, che negli Stati Uniti ha ottenuto uno scarso consenso (il che è un buon segno) e che rischia di non piacere a quanti hanno una visione conservativa e classica del cinema. Se invece vi ritenete aperti di mente e con un buono spirito, non fatevelo scappare.

The Night Flier



Thriller tratto da un'opera di Stephen King, questo film narra le vicende di due giornalisti, Merton Morrison (Dan Monahan) e Katherine Blaire (Julie Entwisle) che seguono una scia di morte, alla ricerca non già della verità, bensì di un facile e redditizio scoop. Ma le trame del destino hanno in serbo per loro qualcosa di diverso, e con il Male non è il caso di scherzare.
Dinamico e crudo, The Night Flier è l'ideale per chi cerca qualcosa di più forte del solito thriller e, naturalmente, per tutti gli appassionati di Stephen King a cui non dispiacciono le trasposizioni cinematografiche delle sue opere.

Il Potere Assoluto

Quali figure si celano dietro gli uomini di potere del mondo? Quali sono i veri burattinai della storia? Sembra una domanda sempre più frequente, soprattutto da quando il successo di X-Files ha riportato di moda questo genere di complotti. A Luther Whitney (Clint Eastwood), ladro sulla strada della pensione, di tutto questo non importa niente. Comandi chi deve comandare, per lui l'importante è riuscire a riempirsi le tasche un ultima volta prima di ritirarsi, e per farlo ha preso di mira la dimora di uno degli uomini più potenti e ricchi del paese, attualmente in vacanza con la moglie. Una volta penetrato in casa, Luther si accorge però che la moglie non è affatto partita, e che si sta allegramente intrattenendo con... il presidente degli Stati Uniti (Gene Hackman). E questo è ancora niente, perché Luther sarà testimone anche di un terribile omicidio e, in seguito, ne verrà accusato. Una situazione poco allegra, non c'è che dire.
Thriller basato sull'inganno e sugli oscuri giochi di potere consumati all'ombra della alte cariche, Potere Assoluto non manca di tenere gli spettatori con il fiato sospeso per quasi due ore, in una serie continua e a tratti quasi vorticosa di colpi di scena. Diretto dallo stesso Clint Eastwood.

In breve

Cominciamo, innanzitutto, dall'uscita di Hamlett, di Kennet Brannagh, senza dubbio il più grande interprete cinematografico di Shakespeare di tutti i tempi. Da non mancare. Se siete in cerca di film impegnati e un po' particolari, non dimenticatevi neppure di The Ogre, interpretato da John Malkovich, la storia di un uomo un po' mostro e un po' eroe, vissuta a cavallo delle tragedie della Seconda Guerra Mondiale.
Chiudiamo infine con Stella Solitaria, un altro thriller, ambientato questa volta nel sud del Texas, dove un passato oscuro è stato dimenticato e sepolto... ma qualcuno è arrivato a riportare le ossa in superficie.

TGM Homevideo
Dopo l'uscita di Independence Day, il film che ha conquistato tutti i record di incassi al cinema, arriva in videocassetta anche un'altra mega-hit dello scorso anno, che solo per poche settimane (giusto prima dell'arrivo di ID4) aveva a propria volta stabilito un record di incassi: Mission: Impossible. Anche qui, come nel caso de Il Santo, siamo davanti alla rivisitazione cinematografica di un grande telefilm del passato, probabilmente una delle serie di maggior successo della storia televisiva. In ogni caso, il film mantiene lo spirito e le emozioni della serie originale, il tutto arricchito da mega effetti speciali e dall'interpretzione di Tom Cruise. Un grande film di azione.
Detto questo, non può mancare un accenno a Star Trek, mai così forte. Questo mese è il turno della serie classica, per la quale esce finalmente il decimo e ultimo cofanetto, con un inedito dietro le quinte di William Shatner.
Due film che consigliamo caldamente, commedie dai toni un po' diversi, sono A Wong Foo, Grazie di Tutto! E Girl 6, Sesso in Linea, mentre La Prossima Vittima, con Sally Field e Kiefer Sutherland, è la scelta giusta per gli amanti del brivido.
Infine, se quello che cercate è un brivido davvero forte, ritorna il terribile feticcio assassino Zuni (gli esperti di cinema horror hanno già capito...), nella cassetta Trilogia del Terrore, con tre nuovi e inquietanti episodi, interpretati da Lysette Anthony (Senza Indizio).

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DISPONIBILI TITOLI IN BUDGET PER CD-ROM MS-DOS SNES MDRIVE GBOY GGEAR PSX

SONY PLAYSTATION
L.299.000

NINTENDO ULTRA 64
L.449,000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430
Infoline:Masterx@tin.it

TITOLO OFFERTE		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Aladdin Pc	45.000	**Afterlife Ita**	115.000	Alien Trilogy	85.000
Alien Breed 3D A1200	85.000	Betrayal in Antara	95.000	Blood & Magic	95.000
Assault Rings Cd-Rom	69.000	**Broken Sword**	95.000	Complotto Reggia Versail	115.000
Chaos Control Cd-Rom	49.000	Civilization II + Data	95.000	Construction	Tel.
Civilization Cd-Rom	45.000	Creatures	85.000	Counterstrike Data	45.000
Conquest New World Cd	45.000	Daytona USA	95.000	Cyberstorm	95.000
Cyclemania Cd-rom	45.000	Deus	75.000	Dead Line	115.000
D Cd-Rom	49.000	Diablo	85.000	**Death Rally**	55.000
D-Day Ami	99.000	**Die Hard**	95.000	Desctruction Derby II	95.000
Dawn Patrol Ami	49.000	Disck World II	Tel.	Dragon Hearth	95.000
Decathlon Cd-Rom	35.000	Formula 1 G.P 2	95.000	**Dragon Lore 2**	105.000
Doom II Cd-Rom	45.000	Gabriel Knight II Ita	125.000	Eradicator	65.000
Dragon Lore Cd-Rom	45.000	Gran Prix Manager II	95.000	Fifa 97	85.000
Dream Weab Cd-Rom	39.000	Harvest of Souls	95.000	Flight Simulator 6	115.000
Dune II Cd-Rom	35.000	Hind	75.000	**Flying Corps**	115.000
Dungeon Master II Cd-Rc	39.000	Interstate 76	95.000	G-Nome	95.000
F1 Gp Cd-Rom	45.000	Jet Fighter III	115.000	Hardline	95.000
Fade To Black Cd-Rom	49.000	Killing Time	95.000	**Heros Of Might Magic 2**	Tel.
Fantasy Empire Pc	40.000	KKND	85.000	Indipendance Day	Tel.
Flight Amazon Queen Cc	45.000	Krazy ivan	Tel.	International Moto X	75.000
G.P.Manager Cd-Rom	45.000	M.A.X.	95.000	Kick Off 97	85.000
Hell Cab Cd-Rom	39.000	**MDK**	95.000	**Larry 7**	95.000
Hell Ita Cd-Rom	45.000	Mind Grind	65.000	Lighthouse	105.000
Ice & Fire Cd-Rom	49.000	Myst Ita	75.000	M1 A2 Abrams	95.000
Iron Helix Cd-Rom	20.000	Nascar Racing II	95.000	Madden 97	105.000
Jump Raven Cd-Rom	39.000	NBA 97	95.000	**Magic**	95.000
Jungle Book Pc	65.000	Nihilist	95.000	Master Of Orion II	95.000
Kick Off 3 Cd-Rom	35.000	Outlaws	95.000	Need for Speed 2	95.000
Kyrandia 3 Cd-Rom	79.000	**Phantasmagoria II**	135.000	Nhl 97	105.000
Last Dynasty Cd-Rom	79.000	Power F1	85.000	**Nirvana**	105.000
Magic Carpet II Cd-Rom	79.000	Pray Of Death	55.000	Noir	Tel.
Olympic Games Cd-Rom	45.000	Rac Rally Championship	75.000	Pandora Directive	135.000
Olympic Soccer Cd-Rom	45.000	Rama	115.000	Panzer Dragon	105.000
Primal Rage Cd-Rom	35.000	**Red Allert**	95.000	Perfect Weapon	Tel.
Quantum Gate Cd-Rom	20.000	Redneck Rampage	95.000	**POD**	95.000
Rally Pc	45.000	Robotron X	85.000	Scorcher	95.000
Ravenloft II Cd-Rom	79.000	Rugby League	125.000	Screamer II	75.000
Raylroad Tycoon Ami	49.000	Scudetto II	85.000	Sega Rally	105.000
Re Leone Pc	45.000	Shattered Steel	95.000	Sim Golf	85.000
Ring Cycle Cd-Rom	49.000	Sim Copter	95.000	Sim Park	85.000
Road Warrior Cd-Rom	49.000	Slam Tilt	95.000	SPQR	Tel.
Scorched Planet Cd-Rom	45.000	Sonic CD	85.000	Steel Panthers 2	85.000
Screamer Cd-Rom	35.000	Spycraft Ita	85.000	Terminator Skynet	75.000
Shellshock Cd-Rom	39.000	**Star Control 3**	95.000	**The City Of Lost Childre**	85.000
Sim City 2000 A1200	89.000	Storm	115.000	**Tomb Raider**	95.000
Terranova Cd-Rom	49.000	The Darkening	115.000	Toshinden Battle Arena	115.000
TFX Cd-Rom	35.000	Theme Hospital	95.000	Ult.Soccer Manager II	Tel.
Theme Park A1200	59.000	Urban Runner	115.000	Unreal	Tel.
Ultim.Soccer Manger CD	45.000	Virtual Cop	95.000	Virtual Fighter	95.000
Wizardry VI Ami	20.000	X-Car Racing	95.000	XS	85.000

Novità dagli U.S.A.

QUOTIDIANO DI INFORMAZIONE

CYBERBOY

Una maschera cybernetica virtuale che fà diventare realtà la finzione dei giochi 3D

Cyberboy è uno strumento di alta tecnologia scientifica, oggi disponibile per il vostro HomePC, per massimizzare l'impatto della realtà virtuale con un minimo investimento. Sbalorditivi effetti 3D sul vostro PC. **Descent II - Fatal Racing - Duke Nukem 3D - Hi-Octane - Magic Carpet - Depth Dwellers - Quake - Tomb Raider.** Indossando Cyberboy la battaglia 3D diventa più impegnativa Gioco - Simulazione - Multimedia - Internet

Cyberboy Pack comprende:

Maschera High-Tech LCD con speaker stereo - CyberBoy port 9pin seriale

CDRom Bundle con: Descent II - Fatal Racing - Depth Dwellers - Stereoview (visualizza foto 3D) - LCDBios 1.3

offerta lancio
£. 239.900
iva compresa

STIAMO CERCANDO RIVENDITORI IN TUTTA L' ITALIA

Distributore per l'italia
NEW PLOTTER CENTER S.R.L.
TEL. 06/7900806 - 79845392 FAX. 06/79845392
HTTP://WWW.CDROM.IT EMAIL: FPNPICI@FNC.NET

MONACO GIUSEPPE

INGROSSO E DETTAGLIO

C.so Vitt. Emanuele 208 • 83031 ARIANO IRPINO (AV)
☎ (0825) 825513 - 825914
E-mail: monacog@arianoi.peoples.it

OFFERTISSIME PC

Intel PENTIUM 133 Mhz	Intel PENTIUM 166 Mhz MMX	Intel PENTIUM 200 Mhz MMX
16 Mb RAM • HD 1.7 Gb	16 Mb RAM • HD 1.7 Gb	16 Mb RAM • HD 1.7 Gb
S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb	S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb	S-VGA S-3 TRIO 64V+2Mb
DESKTOP • MINI TOWER	DESKTOP • MINI TOWER	DESKTOP • MINI TOWER
MB TRITON • DRIVE 1.44	MB TRITON • DRIVE 1.44	MB TRITON • DRIVE 1.44
CD-ROM 8X • SB 32 PnP	CD-ROM 8X • SB 32 PnP	CD-ROM 8X • SB 32 PnP
MONITOR 14" N.I. MPRII	MONITOR 14" N.I. MPRII	MONITOR 14" N.I. MPRII
L. 2.100.000	**L. 2.500.000**	**L. 2.900.000**

DISPONIBILE TUTTA LA GAMMA DI COMPONENTI SCIOLTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CD-ROM

RED ALERT	L. 85.000	DIABLO	L. 79.900
FIFA SOCCER 97	L. 75.000	DINASTIA FANTASMA	L. 85.000
F-1 GRAN PRIX 2	L. 69.900	DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
TOMB RAIDER	L. 85.000	MIGHT & MAGIC II	L. 89.900

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i nostri prodotti

Telefona per ordinare e conoscere le ultimissime quotazioni !

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I prezzi si intendono IVA inclusa e suscettibili a variazioni.

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.

www.brainpump.com

THRUSTMASTER

IL "MITO" CONTINUA!

© 1995 DIGITAL INTEGRATION LIMITED. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI.

RICHIEDI AL TUO PUNTO-VENDITA I PRODOTTI DELLA LINEA THRUSTMASTER Software&co.

QUALI GLI ESCLUSIVI VANTAGGI ?

UN GRANDE GIOCO DI SIMULAZIONE INCLUSO NELLE CONFEZIONI DI **TUTTI I PRODOTTI THRUSTMASTER DI GUIDA E DI VOLO**

UN QUALIFICATO CENTRO DI ASSISTENZA TECNICA

LA GARANZIA, VALIDA PER UN PERIODO DI 12 MESI DALLA DATA DI ACQUISTO

LA MANUALISTICA IN ITALIANO

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

EHI BOCCONCINO, FAI LA MERENDA CON ME?

"Ma dai, che ci ho il Ciao Creme con tre gusti!" "NO! Bruto, lasciami stare! E poi non mi piacciono i bambini pelosi".
Cosa mai significherà questa introduzione così post-olocaustica et apocalittica? Esattamente niente: come niente è il contenuto dei nostri cervelli nello stato attuale. Il fatto è che abbiamo cercato d'installarci l'ultima beta di qualsiasi prodotto ci passasse per le mani, per cui li abbiamo dovuti formattare... Ci verrà meglio il mese prossimo!

Noi Bovas
tgmmail@digibank.it

IL RIVENDITORE, QUESTO SCONOSCIUTO
Intellivision, Atari 2600, Vic 20, Commodore 64, Amiga 2000, PC 386, Pentium 90+3D Blaster PCI, Playstation e chissà quant'altro il futuro mi regalerà: mi chiamo Cesare Daldello e dopo dieci - e ho perso il conto - anni mi decido a scrivervi e a uscire dall'ombra. Infatti per strani scherzi del destino sono particolarmente legato a voi di TGM, visto che conosco il grande ex Stefano Gallarini, mi vedo ogni tanto con Jacopo Prisco e ho pure il vostro stesso Internet provider. Vi scrivo perché voglio mettere in evidenza un aspetto del mondo videoludico che pochi hanno ancora denunciato: il venditore di videogiochi. A Milano, città dove vivo, esistono tanti negozi dove poter comprare l'oggetto dei nostri desideri, ma sono veramente pochi quei negozi in cui è possibile trovarsi a proprio agio e spendere cifre non proprio irrisorie sicuri di aver fatto l'acquisto giusto: in tutti questi anni ho visto tanti ignari acquirenti (e nella lista ci sono rientrato anch'io, a volte) regalare centinaia di biglietti da mille a dei laidi negozianti interessati solo al profitto e a nient'altro. Il mio messaggio è questo: io spendo 99000 lire per un gioco originale? Sì. Sono tante? Certamente. Quindi quanti giochi comprerò al mese? Uno o due al massimo. Ciò premesso, è vero che prima di comprare un videogame leggo TGM + SILVER DISK, ma non sempre posso trovarmi d'accordo con voi e neppure TGM è infallibile (Power F1 ti dice niente, caro il mio Bossetti?): che fare, quindi? Chiedere un parere al negoziante rimane la cosa più ovvia, e magari vederlo girare su un PC prima di acquistarlo non mi farebbe poi così schifo. Purtroppo, nella maggior parte dei casi questa è pura utopia, perché il negoziante ti risponderà che è una figata mai vista e troverà il più delle volte una scusa per non fartelo vedere dal vivo: è tutto vero! Una volta ho assistito impotente a una vendita condotta proprio in questo modo ai danni di un bambino, accompagnato da genitore pagante, del fetente Rise of the Robots 2 (lire 99000) a discapito del più economico (e di gran lunga migliore) Pray for Death, gioco molto meno remunerativo. E' ovvio che non posso fare nomi, ma molti sono quelli che se ne approfittano, pochi sono quelli che fanno con passione il loro lavoro. E poi i prezzi: ma dove siamo, nella giungla? Vai da uno (il mio di fiducia vicino a piazza Cordusio, e chi ha orecchie per intendere intenda) e MDK lo trovi a 69900; vai da un altro e te lo ritrovi a 99000! Tutto questo non è giusto (concordo! NdSS)! Per colpa dell'oscillazione dei prezzi, videogame non significa più divertirsi, ma investire! E' necessario che distributori e rivenditori trovino un prezzo unitario da dare ai prodotti, entro il quale debba essere vietato sia scendere che salire! Questo prezzo unitario dovrà essere livellato verso il basso, e per combattere la pirateria e per invogliare i più giovani all'acquisto (io ho 22 anni, ma l'utenza maggiore dovrebbe essere costituita da squattrinati teen-ager). Suggerisco anch'io, come maxsanz@tin.it, meno forma (vedi scatole e affini) e più sostanza (tutto come nei CD audio, e magari istruzioni on-line) e credo che 60000 sia il prezzo giusto, considerati i vari diritti d'autore e il numero di componenti dei team di sviluppo. Sempre per combattere la pirateria suggerirei ai negozianti di fornire ai clienti servizi quali il conto vendita o permuta dell'usato: alcuni lo fanno già: fatelo tutti! Questo è anche un modo valido per non rendere il mercato stagnante. Fatemi sapere cosa ne pensate e complimenti per la rivista: continuate così. Chiedo scusa in anticipo per i post scriptum, tagliate pure i primi due ma lasciate l'ultimo, vi prego!

Franco Daldello

PS: Non è che vi serve qualcuno per The Music Machine? Io ci sono e vi assicuro che me ne intendo! (ancora redattori? Bastaaa!!! NdP)
PSS: Bossetti, per PF1 ti perdono: con la recensione di MDK ti sei riscattato alla grande!
PSSS: PirlAGA, comprati il PC o la Playstation e non rompere più! Con l'Amiga ci gioco ancora, mi ci diverto come un matto, ma Super Hang-on non è Screamer 2 e Shadow of the Beast non è Tomb Raider.

Da sempre la figura del rivenditore è quella che, più di ogni altra, ha accompagnato la carriera di ogni videogiocatore onesto e, come sempre quando si parla di una categoria ben precisa di persone, non si deve generalizzare. Ognuno, in quella scala gerarchica perfettamente organizzata che noi chiamiamo "società", ha un ruolo ben preciso. Il nostro, come rivista, è quello di dare dei consigli agli acquirenti, e solo a questi ultimi è lasciato poi il compito di sborsare i propri quattrini in cambio di un prodotto, il software, che deve essere stato programmato e distribuito da qualcun altro. In questa vera e propria catena, l'anello di congiunzione è senza dubbio rappresentata dal rivenditore al dettaglio, altresì conosciuto come "negoziante". Il suo scopo è vendere ciò che lui stesso ha acquistato dal distributore: tocca a lui scegliere con quali modalità. Altrimenti ci rimette dei soldi e, monetina più monetina, a lungo andare rischia anche la pagnotta. Per cui è comprensibile che, di fronte a un acquirente poco avveduto, il negoziante cerchi di disfarsi della merce meno richiesta. A te avrà fatto tenerezza quel bambino, lo avrai magari ritenuto "gabbato", ma è pur sempre probabile che quello stesso bambino di videogiochi non ne capisca gran che, altrimenti si sarebbe certamente fiondato su Pray for Death. E' cinico, ma si può fare ben poco: l'unica soluzione per evitare questo tipo di scene, sarebbe quella che tutti s'informassero, a partire dal rivenditore per arrivare al cliente finale: "sarà davvero un bel gioco?", è una domanda che dovrebbero porsi tutti quanti, visto che per il negoziante si tradurrebbe in "avrò maggiori possibilità di venderlo?", e per l'utente "vale dunque la pena comprarlo?". Questo, senza aggiungere che, se così facessero tutti, anche le software house sarebbero meno inclini a commercializzare ciofeche, e noi riviste del settore probabilmente navigheremmo tutte in acque ancora migliori...

DE INVIDIA

Genova, 3/4/1997
Carissimi Bovas, come va? Spero bene: é la seconda lettera che vi spedisco e, inevitabilmente, anziché pensare obiettivamente ai contenuti della stessa, ho in mente cosa potrei dirvi per meritarmi una pubblicazione (ho un momento di panico, non mi ricordo come si scrive, spero sia giusto!). Un argomento a dire il vero penso di averlo; se potessi consigliarvi infatti un titolo per questa missiva, vi suggerirei "De invidia" (e così facciamo vedere che abbiamo studiato il latino!). Cerchiamo di spiegarci. L'uomo più ricco del mondo (almeno credo che lo sia!) è il "boss" della ditta di software più grande e potente del mondo stesso. Costui, conosciuto anche col nome di Bill Gates, ha (impersonificandolo con la sua azienda) da poco rilasciato il suo più o meno nuovo sistema operativo, a sua volta conosciuto col nome di Windows 95. E fin qui nulla di nuovo. Quello che mi ha colpito è stata l'esplosione di critiche e battute ironiche che si sono riversate su Gates dopo l'uscita di Win 95, proveniente per la maggior parte da esperti del settore. Il punto a cui voglio arrivare è più o meno questo: un'orda di programmatori anche molto esperti, di maghi dell'Assembler, di gente che comunica in codici esadecimali, si è trovata spiazzata da un sistema che limita la possibilità di comunicare direttamente con l'hardware, che non ha bisogno di routine per gestire mouse, finestre e, più in generale, le modalità grafiche; che mette a disposizione del programmatore (mi riferisco al Visual C++, che conosco) un pacchetto che da solo crea tutto il codice per uniformarsi al sistema e condividerne caratteristiche e aspetti usuali; tutto questo, io penso, limita la fantasia e la creatività del singolo, che ha magari in testa un sistema di gestione innovativo, o che non apprezza il grigio dei bordi delle finestre, e che programmando in DOS avrebbe potuto implementare tutto ciò che vuole da sé e, soprattutto, a suo piacimento. Inoltre, conoscendo le specifiche della macchina su cui lavora, e della scheda su cui lavora, accedendovi potrebbe (sempre questo fantomatico programmatore) ottenere prestazioni superiori di quelle di Win 95.
Io mi rendo conto di tutto questo, e immagino che possa suscitare una certa remora nei confronti del padre di questo assillante e uniformante sistema operativo. Se poi aggiungiamo il fatto che "quello lì", con "quel programmino", ha fatto un sacco di soldi, mentre io, che ne ho fatto uno più bello con i bordini gialli che fanno più chic, non ho fatto una lira, allora decresce forse la poca stima nei confronti del protagonista della lettera. Per vendicarsi, oltre a prenderlo in giro e insultarlo, si elencano i difetti del suo cavallo di battaglia (cosa avete capito?!? Win 95!!!). Quello che secondo me quelle persone non riescono a capire, è che loro non sono le uniche a usare il computer, ma anzi, specie ultimamente che c'è stato un forte incremento del settore, una minoranza, rispetto a tutti gli utenti che di programmi non ne sanno proprio nulla, che ti chiedono "Ti sei comprato Internet?" per sapere se hai accesso alla rete, ma che danno i soldi per mandare avanti il settore. Il comp., come certamente tutti sapete, non si usa solo per giocare, tutt'altro, e penso di non sbagliarmi se dico che la maggior parte dei PC sono nei vari uffici pubblici o privati; penso di non sbagliarmi nemmeno se dico che è su quei PC che girano gli applicativi professionali ORIGINALI più costosi. Ed è a tutta quella gente che piace, e che serve, Windows 95. E' quella gente che preferisce vedersi arrivare una schermata grafica dotata di menu che gli permette di scegliere il programma da utilizzare piuttosto che un cursore bianco che lampeggia su uno schermo nero. E' tutta quella gente che preferisce, quando compra una stampante, che il PC la riconosca da solo, e non gli interessa come fa (tra l'altro un modo abbastanza atroce). Bill Gates è riuscito nel suo intento. Ha reso il PC accessibile a molte più persone rispetto a prima. Per fare questo devi accettare degli svantaggi. Il primo è uniformare tutto il più possibile, mentre gli altri li conoscete meglio di me. E' compito dei programmatori ora adeguarsi; so anche io che in Unix si programma meglio, che comunque il DOS (comunque della Microsoft, tengo a precisare) è più versatile e lascia spazio alla creatività, oltre (dicono... non so nulla sulle DirectX) a essere più veloce. Ma non tutti lo sanno, né vogliono imparare a usarlo. Ho detto. Questo è quello che penso. Potrei cadere nel vuoto o suscitare un ca.. ehm.. vespaio. Vedrò. Ma sappiate che secondo me, Gates, è un grande.
Ciao a tutti, recensori ed, eventualmente, lettori.

Paolo Campanella
paolo@mbox.ulisse.it

Credo proprio che su Windows 95 e sul suo "creatore" si siano già sprecate fin troppe parole, perfettamente inutili visto che la recente finestropoli dello zio Bill non è già più una scelta, bensì una strada obbligata. A meno che ovviamente, non si cerchi di usare il computer per scopi puramente tecnici, e allora si potrà pensare anche di installare UNIX. Ciò che stupisce, effettivamente, è proprio l'infantile incapacità della gente a cambiare un po' le proprie abitudini, trasformando in "difetti del sistema operativo" ogni malfunzionamento derivante dalle proprie procedure, valide in passato, ma ahimè intimamente scorrette secondo il nuovo sistema. Facciamo un esempio banale: sono ancora troppo pochi quelli che hanno capito che Autoexec.bat e Config.sys non servono più, che occupano solo memoria inutilmente sprecata caricando driver obsoleti che Windows non considera nemmeno, e che quindi gli unici programmi che hanno bisogno di queste due cariatidi sono solo i vecchi giochi che si ostinano a funzionare in modalità reale. Ma allora, dico io, costa tanto crearsi delle shortcut che avviino il computer in modalità reale con tutto l'occorrente, e rinunciare alla shell di Windows solamente in queste - sempre più rare - occasioni? Altro comportamento che personalmente non riesco più a soffrire, è quello del lettore che lamenta questo, quello e quell'altro malfunzionamento, senza preoccuparsi un granché di vedere le impostazioni nel pannello di controllo o senza nemmeno verificare che il negoziante non abbia combinato qualche casino mettendo assieme la macchina. Poi io gli rispondo che a me va tutto (semplicemente perché SO FARLO FUNZIONARE), e allora si sprecano le congetture, secondo le quali a me Windows 95 funzionerebbe perché 1) ho pucciato il computer nelle acque di Lourdes, 2) sono un tipo particolarmente fortunato o addirittura 3) mi ha pagato la Microsoft per scriverlo!!! Ma dico io! Almeno fosse così: oggi non andrei in giro con la Punto bensì con la Ferrari, viste le panzane che avrei dovuto scrivere!!!
Comunque, ti ringrazio perché la tua lettera, meglio di mille mie risposte, ha saputo rispondere a quel lettore che, mesi addietro, mi chiese come mai Windows 95 funziona solo a me e non a "sviluppatori, programmatori, e gente che il computer dovrebbe saperlo usare"...

INTERNET RELAY CHAT: IL DIALOGO UCCIDE?

Salve Ragazzi, sono un diciannovenne di La Spezia. Vi seguo dal primo numero e devo dire che la vostra rivista ha subito moltissimi cambiamenti dal suo exploit, naturalmente cambiamenti positivi che vi hanno portato al TOP del settore. I cambiamenti non sono solo stati tangibili nella veste esteriore della suddetta, ma anche per quanto riguarda il contenuto. E' da tanto che avevo intenzione di scrivervi, ma per

un motivo o per l'altro ho sempre rimandato.
Eppure la rubrica che preferisco è proprio la posta, dove di volta in volta le vicende dei molti lettori ci costringono a riflettere sul mondo dell'informatica e della videoludica.
L'argomento che vorrei trattare con voi e con tutti quelli che lo vorranno fare è quello delle "chat", dove la maggior parte dei NetSurfer si incontrano quotidianamente per parlare e scambiarsi materiale di ogni genere. Dato che anch'io, come la maggior parte dei miei conoscenti che posseggono un accesso a Internet, utilizzo le chat per i motivi sopraelencati, mi sento chiamato in causa a esprimere la mia opinione su quello che le gli "altri" pensano di quello che facciamo. Secondo molte persone, chi utilizza le chat, è afflitto da problemi inerenti all'inserimento sociale, cioè vengono considerati degli asociali solo perché parlano con delle persone che non hanno mai visto prima in faccia. Pensano inoltre che l'utilizzo frequente delle suddette aree influenzi il comportamento sociale e riduca l'individuo a una persona che non può avere più contatti col mondo esterno perché troppo legato a una socializzazione troppo ristretta, che chiude la persona in se stessa e non gli permette più di avere un normale contatto con altre persone. Secondo me il concetto sopra descritto è sbagliato dal principio. Premetto che faccio utilizzo della chat I.R.C. (Internet Relay chat), la più conosciuta, utilizzata dalla maggior parte dei NetSurfer di tutto il mondo, e non mi sento assolutamente un individuo che abbia problemi di inserimento e tanto meno incapace di parlare "direttamente" con le persone che mi circondano. Faccio la vita normalissima di un ragazzo di 19 anni, ho una ragazza, gli amici, ho un buon rapporto coi miei genitori e non mi sento assolutamente "malato". So solo una cosa: siamo circondati da persone ignoranti che parlano solo per aprir bocca senza neanche sapere quello che dicono, gettano fango sulle cose buone che questa nostra società ci offre. Secondo me l'informatizzazione della società è un bene e non un male come "molti" pensano: specialmente l'utilizzo delle chat, che secondo me sono un'opportunità per parlare con persone di tutto il mondo, per scambiarsi opinioni, per conoscere un sacco di cose, e anche come punto di incontro solo per scambiare due chiacchiere.
Questa non è una lettera che vuole offendere qualcuno, ma solo un'occasione per riflettere una volta su un argomento che mi sta particolarmente a cuore. Vorrei che voi esprimeste il vostro giudizio a riguardo o pubblicando questa lettera oppure soltanto non cestinandola, rispondendomi. E con questo concludo, mi sono dilungato anche troppo. Ancora i complimenti per la rivista: ragazzi siete il meglio!!!!!

David "Iena" Guariglia.
davide@dae.cdh.it

Da sempre l'aspetto che amo di più della telematica è proprio la sua capacità di mettere le persone a contatto tra di loro, e IRC non è che uno dei mezzi più validi per portare avanti questo tipo di discorso. L'Internet Relay Chat, lo dico agli utenti che mai hanno visto Internet e lo ricordo anche agl'internauti più distratti, è un servizio di messaggeria in tempo reale che potremmo paragonare a un'enorme piazza telematica, dove gli utenti di Internet sparsi per tutto il pianeta possono decidere di ritrovarsi per dialogare tra loro, in tempo reale: premi Invio, e tutti gli altri vedranno subito ciò che hai scritto, replicando immediatamente se lo ritengono opportuno. Gli utenti possono entrare in appositi "canali", che potremmo tranquillamente paragonare a un angolo della piazza di cui sopra, e lì parlare del più o del meno, scambiarsi informazioni e perché no interi file. I canali possono essere generici o tematici, liberi o a invito, e ce ne sono davvero per tutti i gusti. Io tra l'altro sono una di quelle persone che si è abbonata a Internet principalmente per "ircare", quindi posso capire molto bene il tuo sfogo. Tuttavia, ti chiedo di fare attenzione a non porti come "termine di paragone", perché la comunità telematica, checché se ne dica, è decisamente troppo variegata.
Mi è capitato di conoscere gente che VERAMENTE ha dei problemi a socializzare con gli altri, il più delle volte perché la timidezza, invece di passare col tempo, ha iniziato a pesare fino al punto da atrofizzare ogni capacità comunicativa che prevedesse un rapporto umano. Paura degli altri, paura del giudizio, paura di non essere all'altezza e di essere subito disprezzati. E' una fase che la maggior parte degli adolescenti supera grazie ai primi amori, grazie a un hobby particolare che permette loro di conoscere altra gente e di confrontarsi, oppure grazie a qualche gratificazione nello studio o sul lavoro. Ma c'è anche di ha paura persino di una stretta di mano. Non usando solo IRC, ma anche sistemi alla portata dell'uomo "della strada", ho visto persone innamorarsi di ragazze o ragazzi lontani, incorporei, celati da uno pseudonimo e contattati solo col telefono o con un terminale. S'innamorano più che altro di ciò che sentono dire, delle proprie aspettative riflesse in una personalità che non si conosce a fondo, quella del nostro interlocutore preferito. Insomma, quel magico legame che tutti hanno provato per lettera con una/un corrispondente di cui inizialmente si sa solo il nome. Poi, puntuale, arriva la delusione. La LEI o il LUI che sognavamo in realtà non esiste, ha un carattere completamente diverso, magari diceva di somigliare alla Schiffer e invece sembra la versione al femminile di Massimo Boldi. Circostanze che possono far sorridere, ma che in realtà sono lo specchio di una situazione molto complessa. I pennaioli che troppo spesso si limitano a demonizzare la Rete, forse farebbero meglio a comprendere che la Rete riflette gli animi di chi la usa, e che se sulla rete ci sono i pedofili che adescano le bambine, la soluzione al problema va cercata altrove. Fuori da Internet.
(prima di passare alla lettera successiva, mi soffermo un attimo con una mia piccola riflessione: quando ormai 7 anni fa entrai dapprima in Euronet e quindi in Fidonet, ricordo ancora le occhiatine ironiche che mi rivolgevano alcuni amici e conoscenti quando raccontavo delle esperienze che la normale vita di un Net comporta, dallo scazzo in area "Politica" alle liti in area "Mercatino", dove inevitabilmente qualcuno veniva sempre imbrogliato; o ancora, dalle battutine in area "Chiacchiere" alle liti furibonde nell'area "Amiga vs. PC" (rifletto ora che sono passati 7 anni e alle volte siamo ancora qui a menarcela...). Ebbene, quando anche con una certa passione raccontavo degli accadimenti all'interno di questo "villaggio virtuale", mi sentivo domandare di miei eventuali problemi di socializzazione, mi sentivo chiedere perché non me ne uscissi a giocare a pallone come tutti gli altri o perché il Sabato pomeriggio non lo passassi in discoteca come tutti i miei coetanei.
Al di là del fatto che al pallone ho sempre preferito lo squash e che in discoteca ci andavo di notte, durante questo mio periodo di posta "off-line" (Internet era ancora un miraggio) ho conosciuto tra le altre due persone con le quali sto poi condividendo uno dei periodi più belli della mia vita (e cioè questo): Mauro Bossetti e Jacopo Prisco.
Questo per dire che chiunque si dilunghi in affermazioni superficiali come quelle cui accennava David, non merita a mio avviso particolare considerazione: di conoscenze "fasulle" se ne possono stringere tanto dal vivo quanto "virtualmente", e non sarà certo il fatto di non poter vedere in faccia il proprio interlocutore a determinare a priori l'esito di un'amicizia. NdSS).

UNA VITA DISTRUTTA

Cara redazione di TGM., o meglio di TegameMachìne (leggi com'è scritto), come da anni ama pronunciare la mia giornalaia, non ce la faccio più, sono disperato! Vi prego, aiutatemi, solo voi potete: sono nelle vostre mani! Non dategli più retta, vi conviene, non sapete in chi, o meglio in "che cosa", siete incappati; mi riferisco a MKP, per voi Mark Phoenix, per me un incubo, nonché compagno di appartamento. Dico io, siete impazziti? Vi leggo da anni, compro ogni mese due copie della vostra rivista (una la leggo e l'altra la ripongo meticolosamente in una teca di cristallo), e Voi, la mia Bibbia, la mia fonte di saggezza, per ricambiare tanta fedeltà e proselitismo, cosa fate? Distruggete una vita già a pezzi! Il mese scorso, tornando tranquillo tranquillo da lezione con le mie copie della rivista, sognavo l'accoppiata divano-lettura, quando, entrato in casa, sul divano chi ci trovo? Lui, MKP che, con fare sornione, mi apostrofa con un: <<L'hai comprato TGM.?>>. Non ci volevo credere, forse dentro di me sapevo che prima o poi sarebbe successo, ma mai avrei immaginato un cataclisma simile. Colto da un improvviso Morbo di Parkinson, con le mani sudate e la salivazione azzerata arrivo alla rubrica della Posta, dove gli occhi singhiozzanti lacrime di sangue, si posano sull'infausta pubblicazione.
Straccio la rivista e mi chiudo preoccupato in camera temendo il peggio, e così è. Ovunque, in ogni cassetto, dentro la custodia dei CD, nelle scarpe, sotto l'asse del W.C. trovo una copia aperta alla delittuosa pagina e, peggio del peggio, persino il messaggio della segreteria telefonica lascia il posto a una voce saccente che legge la lettera per 90 minuti. Così, dopo aver gettato le 234 copie che aveva seminato per casa e consultatomi con lo psicologo dal quale, a causa sua, sono in cura da anni, ho deciso di lanciare a voi Bovas un disperato grido di aiuto.
Il mio incubo iniziò quando, alla tenera età di sei anni, invitai il mentecatto in questione a giocare con il mio C64. Non appena lo vide, qualche meccanismo strano scattò in lui, lì per lì non ci feci caso e sottovalutai quella sinistra luce che aveva negli occhi quando mi salutò. Quella luce si tramutò poi in un ghigno isterico quando, poco tempo dopo, mi invitò da lui a provare il "suo" C128. A quel giorno ne seguirono parecchi altri in cui io lo invitavo a provare l'A500 e lui ricambiava con l'A1200, poi io di nuovo gli mostravo fiero un 486 DX2 66 e lui mi scherzava con un 486 DX4 100, fino ad arrivare a poche settimane fa, quando, tentando di impressionarlo con un P133 16 MB non ottenni da lui nessun segno d'invidia, visto che si era già premunito con un P166 MMX 32 MB, un "Ninja" spietato, che rendeva il mio "Guerriero" meno credibile del maestro Miaghi (bella questa... NdD). Tutto questo non poteva più durare: dopo aver sopportato false gentilezze del genere "se vuoi ti presto POD, devi vedere che grafica, che velocità", sapendo benissimo che sul mio PC avrebbe avuto la stessa velocità di crociera del suo Califfone "scupiettato" con le frange bianche, mi sono dichiarato sconfitto. Regalato il PC alla giornalaia mi sono rifugiato nel magazzino di un negozio Giocheria, dove collaudo tutto il giorno giochi per N64 e Playstation. Lascio a voi le mie ultime notizie.
Prego familiari e amici di non cercarmi, poiché ora sto bene e ho intenzione di aprire una comunità per "simpatici" bambinigrassocciconlemaninepaciocco-se di 12 anni, del genere "Vuoi che ti supero il mostro finale?" e che mi hanno sempre umiliato a qualunque Street Fighter.

Marco Palanca

Hmmmm, comprendo benissimo il tuo dolore: avere un ex bambinetto grasso con le manine pacioccose impestate di Nutella come compagno di appartamento non deve essere facile... Ma cosa ci vuoi fare... noi persone "normali" siamo ormai in netta minoranza, e siamo addirittura destinate a scomparire, cedendo il passo a questi esseri "pastormiformi"... Peccato, non eravamo poi così male...

LE SOLITE DOMANDINE TECNICHE...

Carissimi Bovas, è la seconda volta che vi scrivo, perché precedentemente non ho avuto molto successo e non sono stato pubblicato (senza dare colpa a nessuno!). Inizio col dire che questa è una lettera fatta soprattutto di domande tecniche sulle nuove schede 3D, che mi hanno fatto sorgere non pochi dubbi: quindi non mi dilungo.
1) Io vorrei comprare una di queste nuove schede e sfogliando il numero 95 di TGM, a pagina 90 ho visto la pubblicità della RIGHTEOUS 3D, che, da quanto si può dedurre dal grafico posto in basso a destra, è nettamente più veloce della 3D BLASTER!!! Secondo voi faccio bene a comprarla, oppure voi me ne consigliate qualcuna migliore?
2) Per i giochi come QUAKE e MECH WARRIOR 2, per esempio, che non supportano queste nuove schede, esistono delle patch, oppure bisogna giocarli come se si utilizzasse una SVGA normale? Se ci sono queste patch, dove si possono trovare? In qualche sito Internet? Se si in quale? (Un'altra domanda come questa e mi fucilate)
3) Cosa sono le Direct3D?
4) Io ho una Ultrasound MAX con 1 mega come scheda sonora che mi dà problemi con QUAKE, infatti non riesco a far partire nè gli FX, nè le tracce audio, benché sul manuale ci sia scritto che il gioco rilevi automaticamente le righe di inizializzazione della scheda nell'autoexec.bat. Come devo fare?
5) Per i Pentium MMX ci vuole una scheda madre apposita, oppure io che posseggo un 133 (la mia scheda madre supporta fino a 200) posso togliere il mio processore e mettere un MMX senza alcun problema?
Vi prego di rispondere alle mie domande, ve ne sarei molto grato. Siete grandissimi, non cambiate mai.

Metallica

Lettera succinta, a cui daremo risposte altrettanto veloci:
1) Fai benone
2) Solitamente esistono delle patch, che possono essere reperibili a) sul Silver Disk di TGM, b) sul sito Internet della software house del gioco in questione, c) sul sito Internet della casa produttrice della scheda e d) nei newsgroup. Ci sono poi dei siti curati da utenti volonterosi che raccolgono tutti questi file, in modo da organizzarne in modo più razionale la distribuzione (dico la mia velocemente. Per Quake è disponibile il patch GlQuake, che altro non è che un nuovo eseguibile da sostituire al file quake.exe: l'ultima versione la trovi sul Silver Disk di questo mese. Quanto a MW2, ti dico solo che viene venduto in bundle con la Monster 3D. Comunque, leggendo la tua lettera, mi viene il sospetto che tu confonda le schede video vere e proprie -tra le quali v'è anche la 3D Blaster- con le schede accelerate "aggiuntive", che si affiancano alla SVGA già installata, quali la Diamond Monster 3D e la Orchid Righteous: attenzione, perché sono due cose diverse... NdSS).
3) Sono delle librerie che servono, per l'appunto, a ottimizzare le prestazioni del software in ambito tridimensionale.
4) Purtroppo non ne ho la più pallida idea, visto che non ho a disposizione un esemplare della scheda in questione. Posso solo consigliarti di far partire

Quake da Windows 95 in una finestra DOS a pieno schermo: il gioco dovrebbe tranquillamente utilizzare i driver della scheda audio gentilmente passatigli dal convento.
5) No, devi solo verificare che la tua scheda supporti la frequenza in MHz del processore in questione. Ogni scheda Pentium che si rispetti dispone di un doppio clock di sistema in grado di farla viaggiare a 60 o 66MHz (le più recenti vanno anche a 75), con relativo moltiplicatore per "raggiungere" la velocità del processore. Per capirci, il tuo Pentium 133 è montato su una scheda che viaggia a 66MHz, col moltiplicatore settato a 2 (2x66MHz=@133MHz). Consulta il manuale della tua motherboard o, in mancanza di quello, chiedi al tuo negoziante di fiducia.

L'ANGOLO DEL FU-AMIGHISTA...

Salve a tutti, sono ancora io, Luke ("psicologi sull'orlo di una crisi di nervi"). Questa volta il motivo per cui vi scrivo è per esprimere il mio parere sulla guerra Amiga-PC. Come vi avevo accennato nella precedente lettera, per anni sono stato una Amighista incallito; anzi, per essere preciso, sono partito dal Vic20, poi sono passato al C64 (GRANDE!!!), e all'Amiga 500 (GRANDIOSO!!!). Ognuno di questi computer ha lasciato in me felici ricordi, ma più di tutti quello che ricordo con maggiore emozione è L'Amiga 500. Quante giornate ho passato giocando a Kick Off nei vari tornei che si svolgevano nella mia città (SNIF!)!
Poi, un giorno sfogliando TGM, mi sono trovato un po' nella situazione (anche se in misura minore) di Pirlaga. Sempre più titoli PC e pochi titoli Amiga; finché a un certo punto decisi: "Non compro più TGM, tanto ci sono solo giochi per PC! ". Era davvero frustrante vedere il PC che avanzava. Ma poi pensai: "Ma se io non compro più TGM, cambia qualcosa? Usciranno più titoli per Amiga? E se provassi a passare al PC?". E così feci, passai dalla parte di quella che per anni era stata la linea "nemica". Ma la realtà è che non ci sono linee nemiche, ognuno sceglie come divertirsi. Caro Pirlaga, pensi che io mi sia dimenticato delle forti emozioni che mi ha trasmesso l'Amiga? Pensi che non capisca cosa voglia dire vedere l'Amiga scomparire (speriamo di no!)? Io ancora passo delle giornate a giocare a Kick Off 2 (l'inimitabile, alla faccia di Fifa 96, 97 e compagnia) a casa dei miei amici; altre volte sono loro a venire da me a giocare a Doom, Fifa96 e compagnia. Ogni computer ha il suo pregio, quello dell'Amiga è di avere giochi, come Kick Off2, dall'immensa giocabilità, cosa che non sono riusciti ad avere Fifa96 (è un mio parere) e soci. Quello che voglio dirti, è che se non vuoi più comprare TGM fallo, ti capisco. Anche io quando ero in una situazione simile alla tua stavo per fare la stessa cosa (PERDONATEMI!), ma perché attacchi della gente che fa il suo lavoro, e lo fa con passione? E' forse colpa di TGM se l'Amiga sta crollando di fronte a un mercato sempre più in evoluzione? Trovo veramente stupido attaccare le persone per motivare le proprie scelte.
Tu non compri più TGM perché non ci sono recensiti gli 8-9 giochi di una volta!! Punto e basta!! Mi sono permesso di dirti questo perché penso, anzi sono sicuro, di essere uno di quelli che tu definisci "della mia epoca". Sono concorde con te quando dici "AMIGA è una SCELTA, una PASSIONE... un SOGNO che non morirà mai"; così come credo che sia giusto dire che, nonostante le leggi di mercato (che quasi lo impongono), anche il PC è una SCELTA, una PASSIONE. Tu pretendi che le tue idee siano rispettate, allora perché te ne esci con frasi tipo "i giochi PC sono quasi tutti squallidamente piatti e uguali". Che ne sai? Vuol dire che anche tu ogni tanto giochi con il PC? E non dire "Mi è bastato leggere la recensione". Rispetta le idee e le scelte degli altri, così come è giusto che TUTTI rispettino la tua scelta di rimanere un Amighista incallito.
Un giorno forse ti troverai nella necessità o desiderio di comprarti un PC, come è stato per me, e allora guarderai di nuovo TGM con gli occhi di quel ragazzino che sbava al pensare ai giochi recensiti nella sua rivista preferita, dai suoi redattori preferiti. Fino ad allora continua a tenere alto il nome del grande, glorioso, unico Amiga 500. Ma fallo con rispetto nei confronti degli altri. Ciao.

Luke

PS: Nella lettera non ho menzionato Maxime, perché penso che abbia manifestato le proprie idee e impressioni in maniera decente e rispettosa. Ciao Maxime.

A dire il vero, caro Luke, temo di aver superato già da un po' l'età in cui l'Amiga piuttosto che il PC potessero rappresentare una SCELTA, una PASSIONE o un SOGNO con le lettere maiuscole, visto che nel frattempo la vita mi ha imposto scelte, passioni e sogni decisamente più "altolocati" (scelte politiche e ideali, i traguardi che nel bene o nel male ogni persona dovrebbe porsi nell'immediato futuro, l'amore e via dicendo), però non potrei mai dimenticare il vero e proprio affetto che mi legò al Commodore 64 prima e all'Amiga poi. Un affetto tanto grande che, cieco di rabbia, ricordo anche che scrissi una lettera a una rivista d'informatica solo perché aveva deciso - a mio avviso prematuramente - di abbandonare all'oblio gli 8 bit di casa Commodore. Ma erano altri tempi, era il '90 o giù di lì, e io avevo ancora sedici anni. Più tardi compresi come affezionarsi a un macchina, in quanto tale, sia a tutti gli effetti una fesseria: non è un compagno di giochi paziente, è solo un freddo pezzo di silicio, che poi qualche abile programmatore è riuscito a colorare o, meglio, a darci la sensazione che fosse colorato. Con un Amiga superaccessoriato e con un PC di fascia medio alta fai esattamente le stesse cose, paghi più o meno la stessa cifra (anzi, ormai coi PC spendi di meno), quindi l'unica grande differenza sta solo nella quantità del software e nella sua standardizzazione. Che senso ha, allora, accanirsi tanto?
Purtroppo ciò che è morto di Amiga non è tanto il mercato in sé, quanto la filosofia che lo portava avanti. Da una parte, l'ottica del "molto con poco", secondo la quale il codice doveva essere meglio ottimizzato per ottenere le massime prestazioni con le minime capacità hardware, non ha più senso: i costi si sono abbattuti, l'hardware è spaventosamente più potente e ciò che porta avanti il mercato è proprio la corsa all'upgrade. l'ottica migliore con cui si dovrebbe vedere il PC, oggi, è quella di uno strumento che può servire a svagarsi, ma che conviene utilizzare anche per fare qualche piccolo lavoretto remunerato. Almeno così sarà possibile aggiornare la macchina senza svenarsi... Dall'altra il PC ha ereditato alcune delle caratteristiche hardware che resero Amiga una macchina spettacolare, si pensi solo al Plug'n'Play che, finalmente, si sta imponendo. Per chi poi vuole proseguire imperterrito nella strada segnata dalla Commodore, esistono i sistemi Siamese (PC, Amiga e di conseguenza Mac insieme) e l'emulatore Amiga di Bernd Schmidt. Ottimale la prima scelta, un po' scomoda e lenta la seconda, ma in ogni caso entrambi affascinanti. Chiudere le porte alla tecnologia imperante, barricandosi in una nicchia senza sbocchi apparenti, non è certo la soluzione che sceglierebbe un informatico che si rispetti. Suggerimento finale a tutti gli amighisti in procinto di passare al PC: provate a installarvi anche Linux con X-Windows, troverete la cosa più simile a un Amiga che il PC vi possa offrire...

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

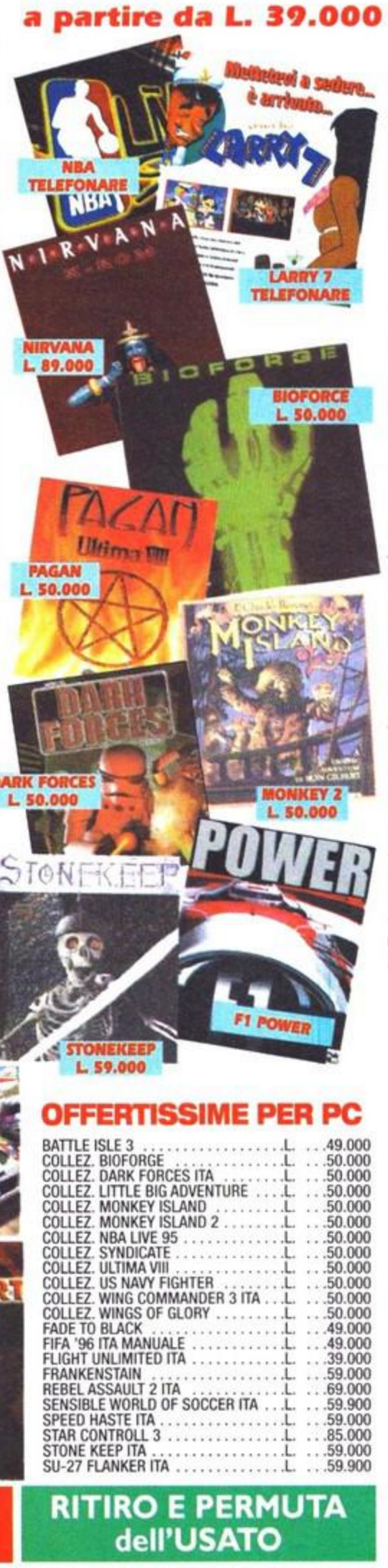
Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85

IMPORTANTE!!! Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy TELEFONA

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO a partire da L. 39.000

CD-ROM GAMES

ALIEN TRILOGY	TELEFONARE
BIRTHRIGHT	L. 89.000
BROKEN SWORD	L. 89.900
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
CREATURES	L. 89.900
DARK FORCE 00	TELEFONARE
DESCENT 2 ITA	L. 79.000
DESTRUCTION DERBY II	L. 85.000
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 69.000
EXUMED	L. 89.000
FATAL FURY	TELEFONARE
FIFA '97	L. 75.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 89.900
LARRY 7	L 89.000
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
MADDEN NFL 97	L. 99.000
MASTER OF ORION II	TELEFONARE
MDK	L. 89.000
NASCAR RACING 2	L. 89.900
NAVY STRIKE	L. 69.000
NBA LIVE 96 ITA	L. 69.000
NBA LIVE 97	L. 99.000
NHL HOCKEY 96 ITA	L. 59.000
NHL 97	TELEFONARE
NEED FOR SPEED 2	TELEFONARE
OLYMPIC SOCCER	L. 79.000
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
POD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PRAY FOR DEATH	L. 59.000
QUAKE	L. 79.000
RALLY CHAMPIONSHIP	L. 72.000
S. SPIELBERG'S DIRECTOR'S CHAIR	L. 97.000
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDETTO 2	L. 79.000
SEGARALLY	L. 85.000
SIM ISLE ITA	L. 79.000
STAR CONTROLL 3	L. 85.000
STAR TREKBORG	TELEFONARE
TEST DRIVE: OF ROAD	L. 89.000
THE CITY OF LOST CHILDREN	TELEFONARE
THE RIPPER ITA	L. 109.000
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOON STRUCK	L. 109.000
TRAPPED	TELEFONARE
UNREAL	TELEFONARE
VIKING CONQUEST	TELEFONARE
WARCRAFT 2 EXPAN	L. 45.000
WARCRAFT 2 ITA	L. 89.900
WIZARDRY GOLD	TELEFONARE
WIZARDRY NEMESIS	TELEFONARE
Z	L. 99.000



OFFERTISSIME PER PC

BATTLE ISLE 3	L. 49.000
COLLEZ. BIOFORGE	L. 50.000
COLLEZ. DARK FORCES ITA	L. 50.000
COLLEZ. LITTLE BIG ADVENTURE	L. 50.000
COLLEZ. MONKEY ISLAND	L. 50.000
COLLEZ. MONKEY ISLAND 2	L. 50.000
COLLEZ. NBA LIVE 95	L. 50.000
COLLEZ. SYNDICATE	L. 50.000
COLLEZ. ULTIMA VIII	L. 50.000
COLLEZ. US NAVY FIGHTER	L. 50.000
COLLEZ. WING COMMANDER 3 ITA	L. 50.000
COLLEZ. WINGS OF GLORY	L. 50.000
FADE TO BLACK	L. 49.000
FIFA '96 ITA MANUALE	L. 49.000
FLIGHT UNLIMITED ITA	L. 39.000
FRANKENSTAIN	L. 59.000
REBEL ASSAULT 2 ITA	L. 69.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER ITA	L. 59.900
SPEED HASTE ITA	L. 59.000
STAR CONTROLL 3	L. 85.000
STONE KEEP ITA	L. 59.000
SU-27 FLANKER ITA	L. 59.900

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

IN RISPOSTA AL NOSTRO AMICO PIRLAGA

Gentile redazione di TGM, sono un appassionato nonché fedelissimo utente AMIGA da ormai più di 7 anni e questa è la prima volta che Vi scrivo. Lo faccio in merito alla lettera di PirlAGA (ma perché 'sto nome così strambo, poi?! Bah!) pubblicata sul numero 96 di TGM e alla polemica che ne è scaturita. Probabilmente l'interessato non avrà modo di leggere la mia missiva, ma io volevo comunque dire che sono in disaccordo con lui su molti punti e non tollero il suo atteggiamento scorbutico e arrogante (non fa per niente bene a una comunità di cui egli sostiene di fare parte), ma bisogna tener conto che le sue sono parole, a torto o a ragione, di una persona molto arrabbiata che indirizza comunque male il suo sfogo contro persone che, in effetti, non hanno alcuna colpa di quello di cui egli si lamenta. Il mercato Amiga italiano (nonché quello mondiale) non è morto, è vero (anche se qualcuno della rivista ogni mese ripete sempre il contrario...), ma è mutato, o meglio si è ridotto a quelle persone che del proprio computer preferito non ne hanno fatto un uso solo e strettamente ludico, ma che lo utilizzano tutt'oggi proficuamente per lavoro o per puro hobby, gratificati dalla fluidità della sua interfaccia, dall'efficienza del sistema operativo e dalla professionalità dei programmi, spesso anche gratuiti (nello stesso numero di TGM si cita 'Easy CD Pro' per PC , dal costo di circa 1 milione, mentre su Amiga esiste un analogo software -di cui non ricordo il nome, ma posso dire che è stato scritto dalla grande Angela Shmidth- che fa tutto quello che deve fare, lo fa bene e non costa più di un videogioco per PC: è shareware!! La stragrande maggioranza di chi utilizzava il suo Amiga 500 per giocare ora ha un PC e di certo non ci fa molto di più: al massimo scrive la letterina col Word o ci fa il treddì col 3DSTUDIO piratato di turno. Che dire, questa è gente che è meglio perdere che trovare. Bisogna rendersi conto che anche se i giochi per Amiga non si sfornano più come un tempo, questo non significa che l'Amiga sia morto, ma solo che intorno a esso non c'è più un interesse commerciale di massa. Se in tutto il mondo ci sono qualche centinaia di migliaia di utenti Amiga, un motivo forse ci sarà: potranno mica essere tutti rincitrulliti?!
In ultimo, per TGM: è vero, voi i giochi li recensite, le news ce le date (anche se forse sono più utili quelle di Amiga Magazine eh, eh :-)), ma poi in altri lochi ci date pure delle belle batoste, non solo all'interno della posta col classico e lapidario "l'Amiga è morto", ma anche con avventate dichiarazioni fatte alla stampa estera dal signor MAX Reynaud che, qualche mese fa, in un'intervista concessa a una rivista inglese (se non vado errato si trattava di Amiga Format), dichiarò di essere l'ultimo rimasto, in Italia, a trattare l'Amiga con la sua testata!! E non mi venite a dire che c'è stato un errore perché non so proprio come si possa sbagliare su una cosa come questa (Non ha tutti i torti, invece: tra le riviste multiformato TGM è effettivamente la sola che tratta ancora di Amiga con una certa regolarità. Poi è ovvio che le riviste che trattino solamente Amiga vadano avanti a farlo! NdD).

Fabio 'FALEM' Alemagna

PS: Per quanto riguarda UAE: posso dire di essere un assiduo utilizzatore di questo programma in quanto in questo modo posso disporre di un Amiga con hard disk da 1GB, CD-ROM, 11 MB di RAM e floppy da 1.44MB [possiedo ancora un piccolo 500, col quale, però sto programmando un compilatore/interprete BASIC: non mi venite a dire "hai visto? Tu parli, parli, ma hai ancora un 500, allora vedi che abbiamo ragione?", perché quando avrei voluto comprarmi un 1200 (4 anni fa) la Commodore fallì (che sia stata colpa mia?! :-o)]. Inoltre, avevo pensato anch'io alla possibilità di scrivere un driver per la scheda video del PC, ma io avevo pensato a un driver per CyberGraphics o Picasso96, che dovrebbero essere relativamente più semplici da scrivere (io non sono comunque in grado di farlo, il mio è solo un suggerimento).
PPS: Forse già lo sapete, ma io ve lo dico lo stesso: Amiga è salva, e stavolta per davvero!! Infatti il 31 marzo scorso è stata accettata l'offerta d'acquisto di, udite udite, nientepopòdimeno che la Gateway2000, quella che rifornisce il governo americano dei suoi computer e che fattura bilioni di dollari l'anno!! Meglio di così...

Mi trovo particolarmente d'accordo con quanto dici, e mi rendo anzi conto di non aver utilizzato le parole migliori per esprimere la mia opinione sul mondo Amiga... Ebbene, quando ho più volte asserito che Amiga fosse un computer morto, intendevo esclusivamente per quel che riguarda l'ambito commerciale, non volevo di certo dire che nessuno più la utilizzasse per lavorare o ci sviluppasse software shareware... Anzi, con l'avvento di Internet, che ha reso molto più facile e soprattutto economico distribuire il proprio software, Amiga verrà supportato per ancora molto tempo... Ma se il bambinetto grasso con le manine pacioccose inveisce perché la Lucas Arts non sta preventivando di realizzare Monkey 3 per questa piattaforma o perché quelli della id non nutrono il minimo interesse a programmare un titolo per Amiga, magari addossando a noi l'intera responsabilità, beh, allora il ricordargli che Amiga è morto (in senso commerciale, s'intende) mi sembra l'unico modo plausibile di metterlo a tacere...

ANCORA MEDITAZIONI SUL MONDO AMIGA...

Gentile redazione di TGM, vi scrivo per la prima volta via E-mail perché vorrei gettare un po' di acqua sul fuoco generato dalla "disputa" Amiga vs PC recentemente riaccesasi grazie ai vari PirlAGA & friends (oltre che enemies, direi...) più che altro perché ognuno sembra voler chiudere il discorso a proprio favore... Prima di questo però ci tengo a precisare il mio passato e presente con i computer: sono passato da un Commodore 64 a un Amiga 500 V1.3, per poi arrivare a un Amiga 1200 e infine (studio informatica all'università) a un Pentium (di cui non sto a precisare le caratteristiche visto che potrebbe essere già obsoleto tra una settimana....). Quindi è lecito aggiungere che leggo la vostra rivista dai tempi di Lotus 2 per Amiga (quanti anni fa? Boh?) e che dunque penso di poter essere ritenuto un vostro vecchio e affezionato lettore. Bene, passiamo all'azione! Non vi dico la mia tristezza quando all'università scoprii che il mio Amiga 1200 non mi sarebbe servito a programmare in Modula 3 (io sinceramente ero rimasto al Modula 2, per altro mai utilizzato in favore di un molto più elastico C, NdD)(comunque per Amiga esiste il Modula 2... NdP), in Assembler, MIPS, ecc. Quindi la decisione logica fu l'affiancare all'amato computer - sempre ritenuto superiore ai vari 286, 386 dei miei amici, che non per niente venivano sempre a giocare da me - un PC, parola tra l'altro che mi spaventava a morte! Non vi dico i miei dubbi sulla configurazione da comprare sperando che mi sarebbe durata almeno un anno (e così è stato...) per non parlare poi della fregatura del mio negoziante che, al momento di assemblarmi il Tower, mi dice: "Non ho la Sound Blaster 16 Value, ti va bene lo stesso una della marca tal dei tali?" Io: "se è la stessa cosa mi va bene!" Lui: "sì, è quella che fa anche i mouse famosi"... Scoprii dopo un paio di mesi che si trattava di una Sound Blaster Pro e non di una 16 e che inoltre non disponevo neppure di una garanzia... A parte questi inconvenienti iniziali incominciai la mia avventura con due computer così diversi sulla scrivania e vuoi perché dovevo imparare a usare il PC e vuoi perché potevo giocare a Fifa 96, non ho più toccato l'Amiga se non per spolverarlo ogni tanto o per spostarlo per far posto ai CD-ROM... Dopo circa 7 mesi di PC ci fu la svolta: un tizio mi offre una buona somma di denaro perché ha bisogno di un computer semplice per suonare e così gli offro l'ormai vetusto Amiga, non privo di qualche senso di colpa, visto che qualche mese prima non mi avrebbe neppure sfiorato il cervello l'idea di potermene separare...
Beh ora, dopo un anno circa, sono giunto a più conclusioni:
1) Molti giochi per Amiga erano più giocabili, divertenti, originali e in certi casi ti davano quella sensazione stupenda di veder il proprio computer sfruttato pixel per pixel per ottenere più colori, più livelli di parallasse, ecc.
2) Il PC non riuscirà mai a sfornare quei platform e quei shoot'em up (vedi Banshee) che tanto mi esaltavano sull'Amiga, almeno perché erano dannatamente originali.
3) Finalmente posso godermi sul PC i più bei beat'em up (vedi i vari Mortal Kombat e Virtua Fighter) con una grafica stupenda.
4) Non escono più giochi semplici (vedi Qwak) ma dalla longevità immensa.
5) Non vale la pena scannarsi tanto e attaccarsi a un computer, a meno che non ci si debba lavorare, visto che è la stessa legge di mercato che dovrebbe farci desistere dallo star dietro ai giochi più recenti (a meno che uno non investa i propri guadagni e tempo libero a comprarsi ogni volta le schede grafiche più veloci, ecc.)
6) L'Amiga è stato grande, grandioso e a volte è stupendo giocarci a casa degli amici, comunque non si può vivere nel passato, è deleterio, un po' infantile e a volte solo una questione di orgoglio quasi calcistico (del tipo io resterò sempre attaccato alla mia squadra anche quando finirà in serie C; in questo caso lo capirei, ma il calcio è un'altra cosa!).
7) L'unica è restare sempre aggiornati, leggere TGM, sperare che rimanga sempre così e che possa migliorare (forse come dicono anche molti altri siete un pochettino più seri, comunque in fin dei conti il computer non viene più considerato solo ed esclusivamente una macchina da gioco, i tempi sono cambiati...).
Ho concluso... Vi saluto, sperando in un'ipotetica pubblicazione...

Marco Barbaro.

Non ho davvero nulla da aggiungere... Marco ha infatti esaurito, almeno a mio avviso, l'argomento con meditazioni personali (comunque assolutamente obiettive) che lasciano molto spazio alla riflessione individuale... Gli amighisti sono davvero paragonabili alle tifoserie più sfegatate delle varie squadre di calcio? Beh, il paragone, per quanto riguarda certi esaltati calza davvero a pennello, soprattutto se ci immaginiamo il capitano di una chiatta deliberatamente incatenato all'albero maestro (quale albero maestro?) che fa le linguacce all'equipaggio di un vascellone di immani dimensioni che cerca in tutti i modi di salvarlo dall'annegamento ormai sicuro.

I POPPANTI CI SEGUONO

Cari Paolone e Dave, vi seguo da sempre e mi siete molto simpatici. Io sono un bambinone di 21 (ventun) anni, sono molto vivace e faccio dannare il babbo e la mamma. Io ho molti amici e a me mi piace giocare a pallone. Io sono sempre sudato perché se non ho la magliettina di lana la mamma non mi fa uscire. I miei cartoni animati preferiti sono: Doraemon gatto spaziale, Sanpei ragazzo pescatore, Ugo re del judo e Carletto principe dei mostri.
Il mio cantante preferito è Toto Cutugno. Il mio obbi preferito è giocare con il compiuter. Da grande voglio fare il calciatore, il pompiere e l'astronauta. Io ho un gatto bianco e nero, è cieco, si chiama Giggi. Voi ce lo avete il gatto? (Max ne ha uno a nove code... NdP). Io avevo anche i pesci rossi ma sono tutti morti. A volte il mio compagno di banco mi ruba la merenda, che posso fare? Perché il pollice della mia mano sinistra è più corto e schiacciato rispetto a quello della mano destra?
Spero che pubblicherete la mia letterina.

Charlie Pirro

S'io fossi foco arderei lo mondo, fossi acqua ve l'annegherei...

IN SINTESI...

Avete fatto scorrere tutta la Posta che precede, senza aver ritrovato segni del vostro manoscritto? E allora non disperatevi, perché potreste sempre essere finiti nel calderone della "Posta In Sintesi", vera e propria via di mezzo tra gli onori della pubblicazione integrale e la polvere del cestino dei rifiuti. Ma non indugiamo oltre e iniziamo con la lettera di Vincenzo Cantone, un genitore preoccupato che le dimensioni dei caratteri di TGM e il contrasto (a volte effettivamente basso) con il fondo possa in qualche modo rovinare la vista di suo figlio, nostro accanito lettore: "la mia lettera vuole essere un invito a ingrandire i caratteri di stampa ed evitare certi contrasti di colore che rendono difficoltosa la lettura. L'aumento delle pagine o la riduzione dei servizi andrebbe a favore della vista dei lettori". Per quanto le mie conoscenze in ambito oculistico siano davvero scarse, reputo abbastanza remote le possibilità che la lettura di TGM possa in qualche modo privare della vista i suoi fruitori: piuttosto sarebbe il caso che si preoccupasse degli eventuali affaticamenti degli occhi di suo figlio qualora sorgessero nel corso degli anni, e in tal caso consulti un buon oculista. L'attuale regime di vita per l'adolescente medio è ricco di stress, e gli occhi sono forse l'organo più sottoposto agli stimoli esterni. Una vita passata troppo tempo al chiuso, chini sui libri e sulle riviste, davanti al computer o al televisore (che tra l'altro mediamente non gode di un cinescopio sofisticato come quello di un monitor), andrebbe sempre bilanciata da attività all'aperto, viaggi, un po' di sport e, cosa molto importante, da alcune pause tra una materia e l'altra, o tra un videogioco e l'altro. Giulio Qualchecosa (non riesco a leggere la firma) vuole prendersi un masterizzatore IDE, e ci chiede se sia possibile registrarvi sopra anche delle tracce audio, o possibilmente eseguire copie CD-to-CD. Per la prima possibilità non credo vi siano limitazioni di sorta, ma a quanto ho sentito dire le copie dirette sono una peculiarità dei masterizzatori SCSI. Prendi la notizia con le pinze, prometto di dire qualcosa di più sicuro non appena mi sarò informato adeguatamente. Veloce veloce per Marco Defendi: purtroppo per te e per tutti gli altri farlocconi che ci sono cascati, quello di Ghosts'n'Goblins 96 era solo un nostro cattivissimo pesciazzo d'aprile. Salutiamo così Valerio Del Giorno, ringraziandolo per la sua lettera nostalgica: condividiamo, ma dell'argomento su queste pagine ne abbiamo già parlato a sufficienza. Ciao a tutti, ci rileggiamo il mese prossimo.

Potenza 3D Arcade

MATROX MYSTIQUE

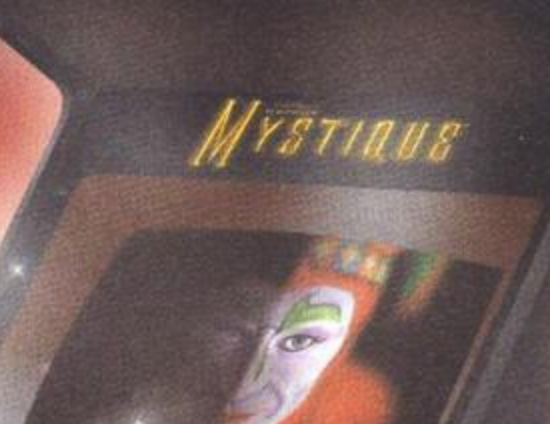
... potente, veloce, imbattibile: oggi il famoso acceleratore Matrox garantisce ai videogiochi 3D un'accelerazione mozzafiato di oltre 30 immagini al secondo ed è espandibile fino a 8 MB di memoria per conquistare una terza dimensione ancora più esasperata!

Matrox Mystique, con il formidabile Chip MGA-64 bit, la memoria SGRAM, la tecnica esclusiva Scatter Gather per la priorità del bus PCI, ti mette in orbita nel mondo dei videogames. Decine di nuovi titoli 3D, tutti i giochi DOS: Matrox assicura divertimento sprint...scopri i record di velocità con i titoli più "caldi" nel sito web Matrox! Ma non solo. Matrox Mystique è il tuo acceleratore insostituibile per tutte le applicazioni Windows e Video.

E non basta. Grazie a Matrox Mystique il PC è sempre "in": aggiungi il modulo Rainbow Runner Studio e parti alla scoperta di un nuovo eccitante universo video! Puoi montare filmati, comunicare in video su internet, divertirti con i giochi 3D sul grande schermo TV e tante altre fantastiche possibilità...

Con oltre 20 anni di esperienza, più di 200 riconoscimenti internazionali, scelta dai grandi Costruttori mondiali e nazionali di PC, Matrox è garanzia di qualità ed affidabilità. Chiedi la tua scheda Matrox Mystique ai migliori Rivenditori.

2 MB: Lire 299.000; 4 MB: Lire 359.000; 8 MB (scheda + modulo): Lire 568.000. Prezzi IVA compresa.



Destruction Derby™ 2

Mech Warrior™ 2

Scorched Planet™

Lire 299.000

I migliori software in dotazione

matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

I migliori sono qui...
fai impazzire il tuo PC

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

Licensed by Foca to Fuji TV, used under license. Formula 1 © 1996 Psygnosis Ltd. Developed by Bizarre Creations, published by Psygnosis Ltd. Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. All right reserved.

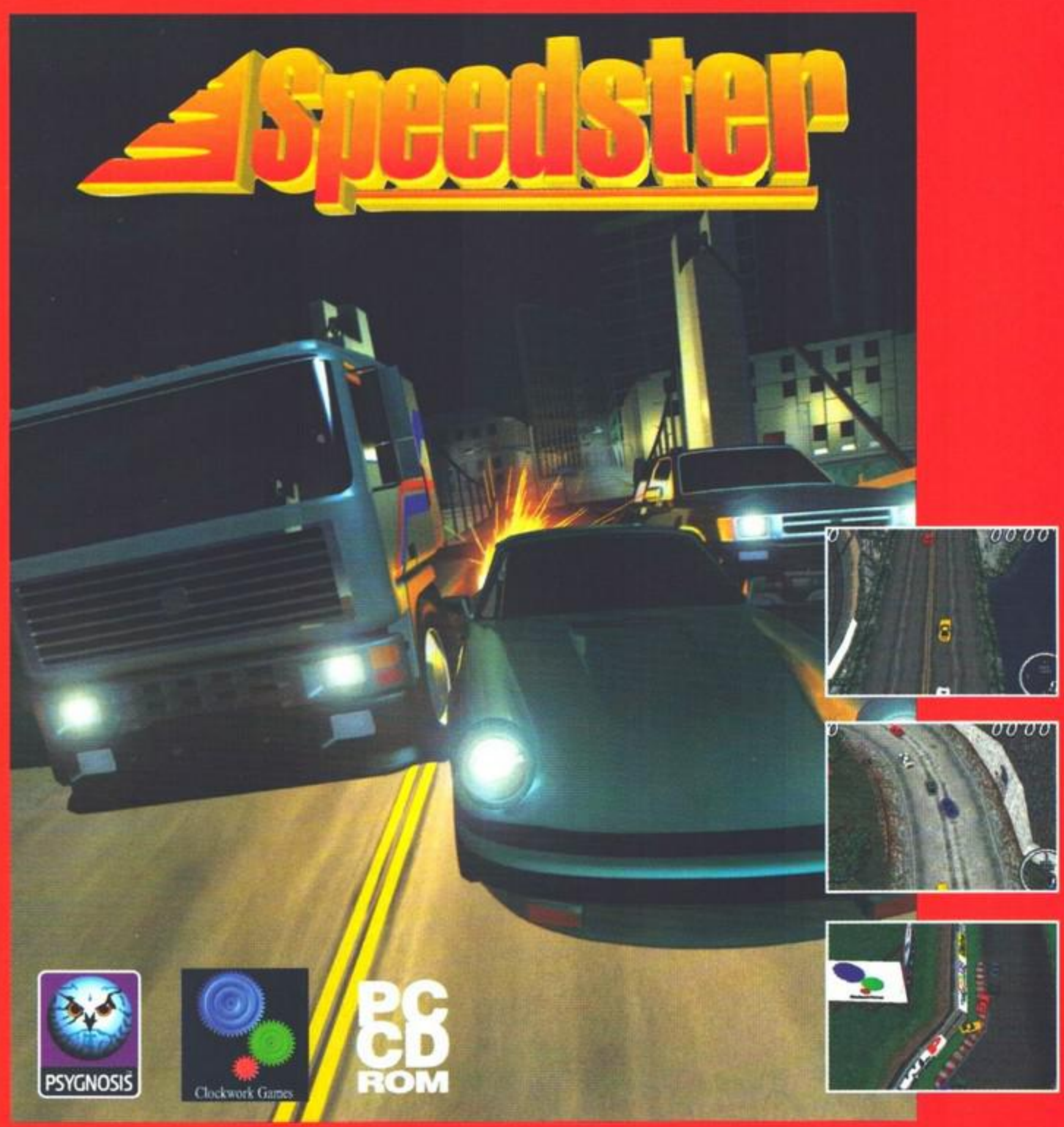
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Mil

- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

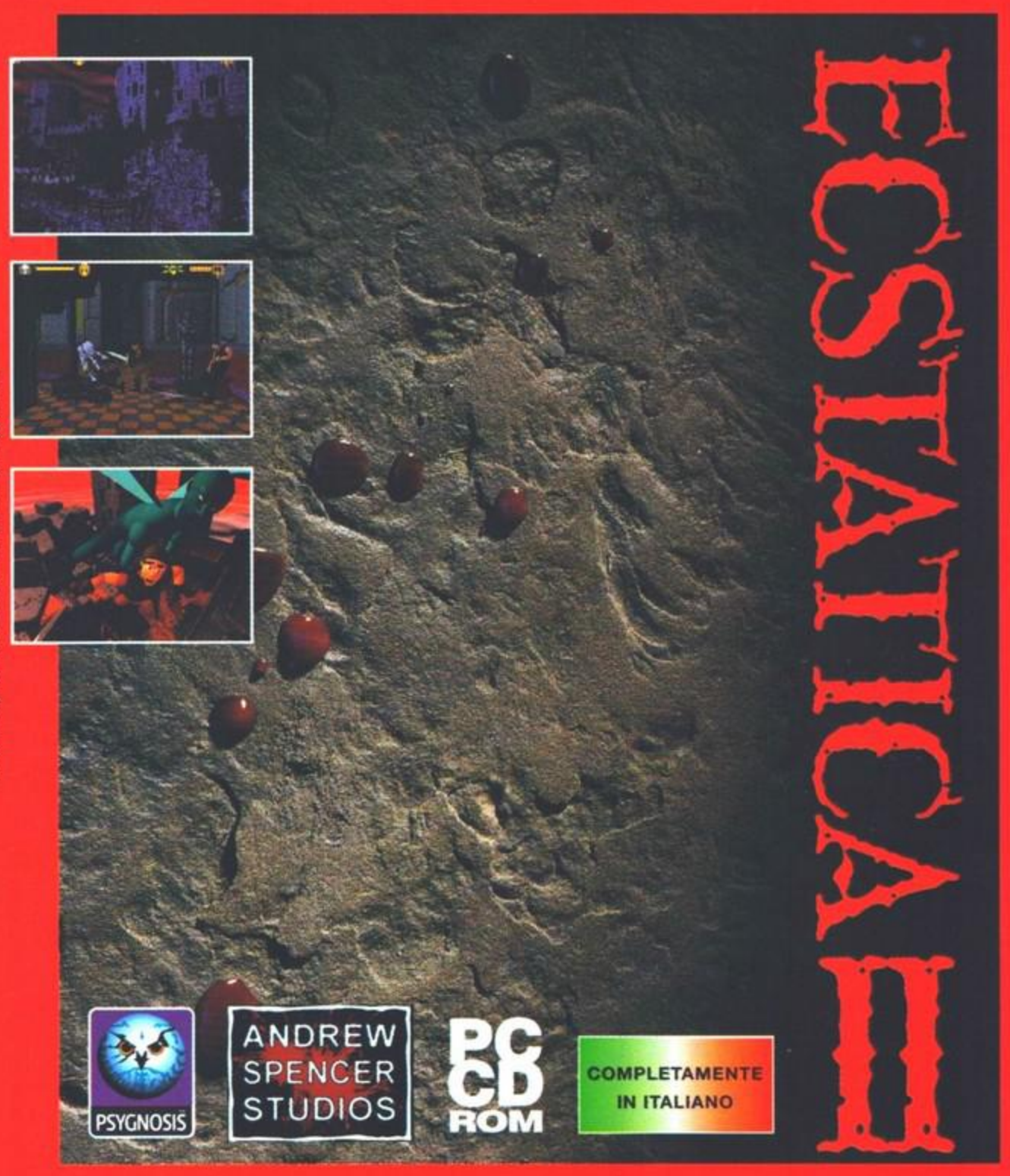
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 5 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 2 MB
- Scheda 16 bit SoundBlaster compatibile 100%
- Windows '95®
- Tastiera, Joypad



PSYGNOSIS, the PSYGNOSIS logo and SPEEDSTER are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Published by Psygnosis. Developed by Clockwork Games.



- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®, tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®, tastiera

PSYGNOSIS, the PSYGNOSIS logo and ECSTATICA II are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Published by Psygnosis.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!